1998年9月1日発行(毎月1回1日発行)第17巻第9号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる!動かせる!家族全員で楽しめる! コンピュータの新しい活用法を満載!!

SEP.1998

BASIC Magazine

9

特別定価 550Yen

Windows98完全導入!

大容量記録メディア活用術
ハードディスク空き容量確保に活躍!

現行パソコン Win98動作状況一覧
アップグレードを始める前のチェックポイント

■旧型パソコン強化計画発動!
IBM「PC750」を最速K6-2 300MHzにパワーアップ!

別冊付録 **DOS/V製作**
組み立て・パワーアップ体験満載!!

パソコン・ゲームがおもしろい!

特集 **Voodoo2が導く新世界**
話題の新着SLG先取り情報

●RPGファン切望!
姿を現しはじめた「DIABLOⅡ」

●ベーマガ杯争奪戦
対局囲碁ソフト王座決定!

特選投稿プログラム・コーナー
コンピュータだから楽しめる頭脳の体操

創刊200記念キャンペーン

本誌だけのプログラミング連載企画 GAME BASIC for SEGASATURN/C言語/F-BASIC V.6/Visual Basic/DirectX/大学入試プログラム練習問題

◇ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくお使い下さい。

■WindowsNT®の正式名称は、Microsoft® WindowsNT® Workstation operating systemです。■Microsoft、Windows、WindowsNTは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。■その他の記載されている会社名、商品名は各社の商標または登録商標です。■当社は国際エネルギースタープログラムの参加事業者として、本製品が国際エネルギースタープログラムの対象製品に関する基準を満たしていると判断します。■PrintAgentはNECの商標です。

■FAXサービス 東京03-3769-9821 大阪06-304-9821 本広告の製品カタログをFAXにてお送りしています。①お手持ちのFAXから、ダイヤルしてください。②アナウンスに従ってBOX番号をダイヤルしてください。2128 (MultiWriter 2000シリーズ、MultiWriter 1400X) ③お手元のFAXに情報が届きます。

■新商品情報を提供中!

〈インターネット〉URL http://www.nec.co.jp/98/〈パソコン通信〉BIGLOBEのパソコン通信〈PC-VAN〉に接続したら、"J␣NECPC"とキー入力してください。接続するには、BIGLOBEに加入している必要があります。■BIGLOBEに関するお問い合わせ先:資料請求専用窓口 03-3486-1171※月〜土(祝日、休日を除く)の9:00〜17:00

NEC

NEW

PrintAgent対応

プリント速い。仕分けが速い。再プリント速い。
キャンセルが速い。メンテも速い。
マルチライタであなたの仕事は、パッと終わる。

- 64bit RISC CPU、SDRAM搭載の高速コントローラで**印刷処理をスピードアップ**。
- あなたのビジネスを加速する印刷統合管理ソフト"PrintAgent"標準添付。
  - 印刷ジョブごとに用紙をタテヨコ交互に出力するから、**仕分けが速い**。
  - 一度印刷した文書は、アプリケーションを通さないから、**再プリントが速い**。
  - クリックひとつで印刷データを一括削除。**キャンセルが速いとムダも防げる**。
  - 印刷混雑時には、**空いているプリンタを自動選択**。
  - **離れた席のパソコンから、プリンタの電源をON/OFFできる**(オプション)。
- トナー切れなどの保守情報が、**電子メールで管理部門に自動通知**。だからメンテが速い。
- プリンタの状態が**インターネットブラウザで確認できる**。

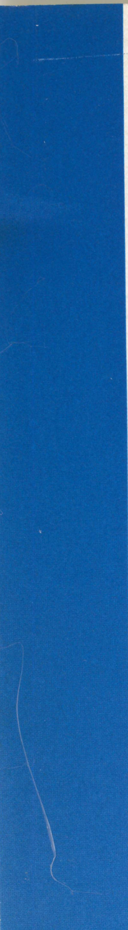
1500DPI相当、12枚/分(A4)、A3対応のハイコストパフォーマンスプリンタ、新登場。

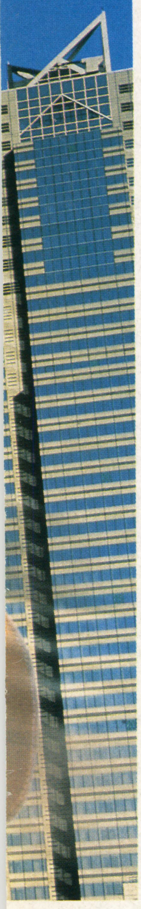
MultiWriter 2050　標準価格 138,000円(税別)
(プリンタ本体＋EPカートリッジ1個)　USBオプション

プリントすいすい、仕事がすいすい。

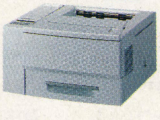
マルチライタ
MultiWriter

＜対応パソコン＞　PC98-NXシリーズ PC9800シリーズ DOS/V対応機* Macintosh(オプション)
*IBM PC/AT 100%互換機

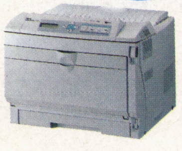




あなたのビジネスを加速する"マルチライタ"先進のラインアップ。

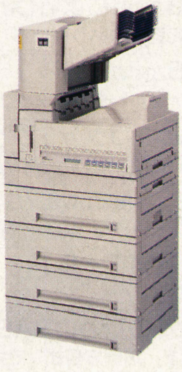


PrintAgent対応
SOHOユーザにおすすめの、
A4対応コンパクトビジネスプリンタ。
MultiWriter 1400X
標準価格 138,000円(税別)
(プリンタ本体＋EPカートリッジ1個)
USBオプション



PrintAgent対応
1500DPI相当、20枚/分(A4)、
両面印刷オプション提供のA3対応プリンタ。
MultiWriter 2200XE
標準価格 198,000円(税別)
(プリンタ本体＋EPカートリッジ1個)
USBオプション

PrintAgent対応
20枚/分(A4)、両面印刷標準装備。
A3対応の高速高機能ビジネスプリンタ。
MultiWriter 2200X2
標準価格 248,000円(税別)
(プリンタ本体＋EPカートリッジ1個)
USBオプション



PrintAgent対応
24枚/分(A4)、長寿命100万ページ印刷の
A3対応ヘビーデューティプリンタ。
MultiWriter 2400X
標準価格 398,000円(税別)
(プリンタ本体＋EPカートリッジ1個)
★ソータユニット、両面印刷ユニット、
増設ホッパ2段は別売です。

安心の1年間保証
★掲載のマルチライタの保証期間は1年!
期間中は無償で出張修理※いたします。
※詳細は、商品添付の保証書をご確認ください。

Windows® 98 対応
★掲載のマルチライタは、Windows®98に対応します。詳細はWindows®98発売後、インターネットなどを通じてご案内いたします。

ネットワーク
平成10年6月11日(木)から
平成10年8月31日(月)まで
すいすいキャンペーン実施中!!

マルチライタ2050とLANボード(TCP/IP)＜相当品＞をセットにした期間限定モデル
MultiWriter 2050 モデルNを
型名：PR-L2050-SN
標準価格 **168,000円**(税別)でご提供
＜マルチライタ 2050＞標準価格 138,000円(税別) ＋ ＜LANボード PR-NP-01T＞標準価格 49,800円(税別) ＝ ＜合計標準価格＞187,800円(税別)のところ

■NECパソコン関連商品に関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。　受付時間…9:00〜17:00(祝日を除く)
〈NECパソコンインフォメーションセンター〉 フリーダイヤル 0120-60-9821　電話番号・FAX番号のかけ間違いは、ご迷惑になりますので、よくお確かめのうえおかけください。

〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先をご明記のうえ、
〒108-8001 東京都港区芝5-7-1 NEC 10-28530　マルチライタ(マイコンBASICマガジン8・8)係までお送りください。

NECグループ

マイコン BASIC Magazine

CONTENTS 9

SEP.1998

23 特集 Windows98導入に必須！

大容量記録メディア活用術

～ハードディスク空き容量確保に活躍！

●ドライブ増設にはこれだけの種類がある●少ない予算でドライブを増設しよう●各メディアの長所＆短所・関連性をチェック！●大容量記録メディア買い活用例

▲フロッピーディスクを2.65MBに?！ ▲フロッピーディスク・ドライブが最大16MBまでアップ！ ▲CDメディアのデータ転送速度をアップ！ ▲インターネットの内容をまるごと保存するソフト紹介 ▲ゲームの決定的瞬間を保存する方法

37 **現行パソコンWin98動作状況一覧**

アップグレードを始める前のチェックポイント

巻頭カラー企画

12 **BM読者のホームページ・ギャラリー**

14 **モバイルのススメ** てのひらに情報を！ PalmⅢ・Organizer 新世代の腕時計，誕生！PCクロス

プログラミング講座

68 Dr.Dの特別講座 『大学入試センター試験』 練習問題編

70 GAMAE BASIC for SEGASATAURNでゲームを作ろう！ ポリゴンのモデリングに挑戦！

72 WindowsでN88-日本語BASICのプログラムを実行できる！ BASIC／98 for Windows

74 Visual BasicによるDirectXプログラミング入門 3Dの物体に画像を貼り付ける“テクスチャ・マッピング”

79 Visual Basic研究所 VBで“ファイル”を扱うテクニック

84 Windowsプログラミング完全マスター “スプライト機能”をDirectDrawで実現する！

89 スタート！ Windowsプログラミング by F-BASIC V6.0 新登場したF-BASIC V6.0の詳細レポート！

92 ハローC言語ワールド 配列変数のメリット

96 先生と生徒のためのBASICプログラミング講座 重さの概念を“運動方程式”で把握しよう！

100 BASIC言語の入手方法＆実行手順＆疑問質問にお答えします BASIC PROGRAM GET＆RUN

104 Klik＆Play Click＆Create クリック・ゲーム作成術 自作ゲームに“セーブ＆ロード機能”をつけよう！

特選投稿プログラム・コーナー

107	Windows（VisualBasic4.0）	Shagekey!	杉田充宏
110	Windows（VisualBasic2.0）	ブロック５	峠 恒司
113	Windows（Q Basic）	shoot♥down!?Mosquitoes!!	XHELL
116	FM TOWNS	ATTACK 26	Mappi
118	MSX/2/2+/TurboR	試作	黒澤信次
121	PC-8801mkⅡSR	Clown	佐藤江平
124	PC-9801	BRAVE SWORD	田中雅之
129		Jumper KID	佐藤洋司
133		ぱずるだま ぐれえと	土井宏真
136		ばぐとり	米里吉雄
139		（実用）お絵かきロジック解法プログラム	雨蛙
143	X68000	Slot machine 68K	佐藤直樹
147	FX-890P	15 パズル	香山裕一

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

148 MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE+SC55 ドラゴン・スピリット 粟田英樹

151 MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE+SC55 サンダーブレード 深津将生

別冊付録 組み立て・パワーアップ体験満載!! **DOS/V製作**

エンターテインメント・ソフト

163 **パソコン・ゲーム・サイド**
特集「Voodoo2が導く新世界」／話題の新着SLG先取り情報／新作情報など

199 **アーケード・ゲーム・サイド**
キム&チョイのKOF特訓日記'98／ストリートファイターZERO3　短期集中講座／新作情報など

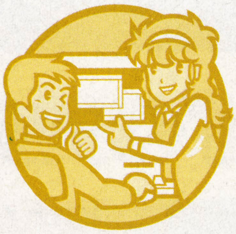
210 プレイステーションJournal
211 サターン最前線
212 とことんぷよぷよSUN
213 Game Music Encyclopedia
225 パソコン・ソフト&GMの発売予定をチェック！ 新作発売予定表Data Base
228 ファイナルステージ
229 「ウォークラフト」対戦模様第2回　対戦問屋
232 「2D対戦格闘ツクール」を使ったゲーム 制作手記最終回　『ツクール』発許皆伝！
234 「ウルティマ オンライン」連載企画 ブリタニアに死す
238 攻略　電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム オペレーティングマニュアルvol.4
241 バーチャロン奮闘記 “バーチャロンの聖地”大阪・アビオン
244 ストリートファイターZERO3 全コマンドリスト
246 ストリートファイターEX2 News Flash
248 ゲーム考現学
250 みらくる読者の闘技場
252 アタシを信じてコレ買って 爆走デコトラ伝説～男一匹夢街道
253 読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview
256 読者のイラスト紹介　あくせすROOM
257 ベーマガおたのしみ読者プレゼント
258 ソフトハウスのPRページ SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION
266 CHALLENGE！HIGH SCORE！
272 ビデオゲーム CLASSIC GUIDE

44 旧型パソコン強化計画
IBM「PC750」を最速K6-2（300MHz）にパワーアップ！
47 新品から中古まで ほしいパソコンと周辺機器がきっと見つかる！
パソコンBuyer's Guide
52 インフォメーション・キャッチアップ
- 3DCGが作成できるカンタン・ツール
- Windows98標準搭載パソコンがNEC，富士通，日立から一斉に発売！
- TVに接続してビデオも楽しめる携帯DVD-ROMドライブ
- ビデオメモリ8MB搭載の最強3Dビデオボード
- 最新ソフトでコンピュータ・ウイルスを駆除

56 マンガで学ぼう！パソコン・レクチャーX
トラッドなFDDと超高速CD-ROM
60 ネットワーク・ゲーム入門書
INTERNET GAMING ZONE
62 パーフェクト・ミディ・チャンネル
テンプレートで曲の基本項目を設定しよう！　その2
64 めざせ！ホームページ開設
あなたの知らない文字コードの話
66 漫画コラム神奈川のりこのホームページに夢中
GIFアニメーションに挑戦だ！
154 明日のスター・プログラマー／
影さんのマジック・ボックス

広告さくいん

ハード／アクセサリ	
NEC	表2～前付カラー3
ローランド	前付カラー11
メディア	
帝人	前付カラー5
TDK	前付カラー6
日立マクセル	前付カラー7
ソニー	表4
ソフト	
富士通ミドルウェア	前付カラー8
電脳組	前付カラー10
テラネットプロダクト	中付カラー155
光栄	中付カラー156～157
アンバランス	中付カラー158～159
SPS	中付カラー160
システムソフト	中付カラー162
日本ファルコム	記事中カラー217、表3
学校関連	
代々木アニメーション学院	前付カラー9
日本ゲームソフト学院	前付22
東京ゲームデザイナー学院	後付275
中古基板販売	
キョーワインターナショナル	後付274
パソコンショップ	
関東・甲信越	
コジマ	前付18～19
マイコンショップ川口	前付20～21
遊基パソコン館	記事中51
パシフィックネット	後付276～277
ロケットPCアウトレット	後付278
OTTO	後付279
ソフトショップ ラム	後付280
クレバリー	後付282
関西	
ユニオンコンピューターネットワーク	後付280
イオシス	記事中49、後付281
別冊付録DOS/V製作	
アイラヴPCライフ 事務局	別冊付録表2
日本IDT	別冊付録表4
ロケットサポートセンター	別冊付録記事中
ピーシーショップ ピーテン	別冊付録記事中



©マイコンBASICマガジン9月号
第17巻　第9号　1998年8月25日印刷
1998年9月1日発行
特別定価550円（本体524円）
電波新聞社　1998 Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15　郵便番号141-8715
電話　東京（03）3445-6111（大代表）
振替　（東京）00150-3-51961
印刷：奥村印刷（株）　製本：（株）堅省堂

<本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します>

テイジン

TEIJIN 帝人株式会社
記録メディア販売部
〒100-8585 東京都千代田区内幸町2-1-1飯野ビル
(http://www.one.ne.jp/teijin)

TDK
TDKのCD-R、アメリカFDA（食品医薬品局）が医療用として世界初認定*。
イタリア ミラノ スカラ座が貴重な音楽資産保存用に唯一採用。
重要な情報が、貴重な感動が記録されるデータストレージメディア。
だからこそ、TDKは信頼性にこだわる。
誰もが安心して使える記録メディアを追求し続ける。
そのシンボルが、このレインボーリング。
今、このリングが、信頼こそが、データストレージメディアの決め手。
世界が認める、
信頼のリング。
TDK
650MB
74min
CD-R
ディスクをまもるタフネスコート
CD-R
CONTENTS
650MB
74min
4つの層が新融合。リード／ライトはもちろん、
キズ、保存にも強い、タフネス高信頼ディスク。
CD-R（タフネスコート仕様）
TDK DATA STORAGE MEDIA
データストレージメディア 信頼のラインアップ
CD-R
（レーベル面印刷可能仕様）
CD-RW
（書き換え型CD）
MO
フロッピーディスク
DDS
（4mmデータカートリッジ）
D8
（8mmデータカートリッジ）
CD-R COLOR
（レーベル面:ブルー・レッド・グリーン）
CD-RでオリジナルCD-ROMを作ろう！
「CD-R活用講座」TDKホームページで開講。
CD-R HOME FACTORY
http://www.tdk.co.jp/cdr/
*医療用のCD-Rは、国内販売の一般CD-Rと仕様が異なります。●お問い合わせはTDKサービスステーションへ Tel.(03)5201-7272 〒103-8272 東京都中央区日本橋1-13-1／TDK株式会社 http://www.tdk.co.jp/

maxell

オーバーライトMO
書き込み速度が約1.5倍と大幅にスピードアップ。
画像データも高速処理できる、3.5型で640MBのハイスピードMO。

Super Express!

スピードが、違う。

マクセル・オーバーライトMOが、ビジネスをスピードアップ!

Express...

Save all data! maxell

MO(従来タイプ)
DTPやデザイン分野で標準的に使われている普及度の高い高信頼メディア、MO。3.5型だから、640MB大容量がFD感覚で使えます。

グラフィカルな文書のバックアップも速い、速い。重量級のデータ保存をスピードアップするオーバーライトMO。この一枚が、ビジネスに大きく差をつけます。

インターネットやデジタルカメラの普及は、ビジネス文書にも画像情報の急増をもたらしました。大容量データのスピーディーな処理が、ますます重要になってきています。そこで書き込み速度が大幅にアップしたオーバーライトMO。データのバックアップ、ダウンロード、さらにクリエイティブワークを一段とスピードアップ。

いま、マクセル・オーバーライトMOは、ビジネスの新戦略メディアです。◎消去と書き込みを同時に行う光変調オーバーライト方式で、従来タイプのMOに比べ、書き込み速度を約1.5倍に大幅アップ。◎オーバーライト対応640MB MOドライブは、従来のMOディスク※1も使用できるので過去のデータ資産も活用可能。◎特殊表面保護コート採用で、チリ・ホコリによるエラーを低減。外部磁界からの影響も受けにくく100万回以上の書き換え耐久性と約30年※2以上の保存寿命と高信頼性を実現しました。※1:128MBディスクについては、読み取りしかできないドライブも一部あります。※2:当社加速試験による推定値。●オーバーライトタイプMOディスクへの記録には、オーバーライト対応MOドライブが必要です。それ以外のドライブでは使用できません。

OW オーバーライト高速MO **(オーバーライトMOは、マクセルから始まった。)**

3.5型オーバーライトMOディスク:RO-M640/RO-M540/RO-M230　3.5型MOディスク:MA-M640/MA-M540/MA-M230

CD-R74XL(650MB/74分)

CD-R オリジナルCDの制作や、少数のデータ配布に活躍します。
◎一度だけ書き込み可能、その後は書き換えできません。
◎データの改ざんができず、間違って消す心配もありません。
◎等速～6倍速ドライブにも対応します。

マクセルMOを買って当てよう マクセルキャンペーン Part3 実施中!

賞品:JCBギフトカード5,000円分 600名様
さらにWチャンスでもJCBギフトカードが当たります。
全てのマクセル キャンペーンシール(カード)で応募できます。

対象商品には、このシールが貼付されています。

電話かインターネットで応募、その場で当選がわかります。
郵送(ハガキ・封筒)でも応募できます。

応募期間	'98年4月1日～'98年9月30日
対象商品	●オーバーライトMO全品種 ●640MB&540MB MO全品種 ●230MB MO(5枚パック、10枚パック)
お問合せは	TEL.03-3320-5969(土・日・祭日を除く10時～17時)

●製品に関するお問合わせは、日立マクセル株式会社・お客様ご相談センターまで。電話(03)5467-9643
●カタログのご請求は、ハガキ又はFaxにて、製品名、氏名、住所、電話番号を明記の上、㈱マクセル・ビジネスサービスMO(マイコンBASICマガジン)係まで。
〒150-0002 東京都渋谷区渋谷2-12-24/Fax(03)5467-9192

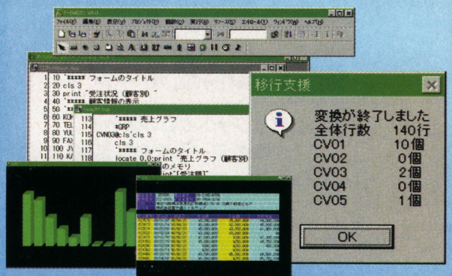
マルチメディア時代を創造するキーデバイスのマクセル
http://www.maxell.co.jp
製品に関する詳しい情報はホームページでご覧いただけます。

使い慣れたプログラム資産に、永遠の価値を。

FUJITSU

N88-BASICからWindows環境へ。新たに移行支援機能を搭載したF-BASIC V6誕生。

●F-BASIC V6は、N88-BASICなどいままで慣れ親しんできたさまざまなDOS BASICプログラムを、簡単な操作でWindows®プログラムに書き換えることのできる最新のプログラミング開発環境です。●新しく搭載された移行支援機能は、F-BASIC独自の高度なプログラムコンバート機能、適切な移行のアドバイスをしてくれる支援機能を持ち、DOS BASIC（N88-BASIC,MS-BASIC,QuickBasic,F-BASIC86HG/386など）プログラムを、Windowsプログラムへ移行する作業をしっかりサポートしてくれます。●DOS BASICの「手続き型処理」採用により、プログラムの高い互換性を持つだけではなく、いままでつちかってきた プログラミング知識を最新のWindowsでも十分に発揮することができます。●統合開発環境では、ツールバーやツールボックスなどのビジュアルな操作により、プログラムの作成/翻訳/デバッグといった一連の開発作業を快適に行うことができます。●32bitネイティブコンパイラ搭載により、64kbyte以上のプログラムを作成したり、インタプリタ形式に比べ数倍から数10倍以上速く処理できることはもちろん、作成したアプリケーションの再配布が自由に行えます。●ビジュアルプログラミングによりコマンドボタン、スクロールバーなどの豊富なGUIコントロールを追加することで、よりWindowsらしいGUIプログラム にすることができます。Windowsの多彩な機能を利用したプログラムへの 進化も可能にするF-BASIC V6。●5年間におよぶWindows版BASICへの移行実績のパワーが生み出したこの最新プログラミング開発環境が、あなたのプログラム資産に永遠の価値を与えます。



移行支援機能　**32bit高速処理**　**群を抜く拡張性**　**そのすべてが新しい。**

F-BASIC V6

Windows®98対応　**新発売**　**標準価格 35,000円**

●読み込み可能なBASICプログラム：F-BASIC86HG/386、N88-BASIC、QuickBASIC、MS BASIC
●対応機種／OS：Microsoft Windows98、Microsoft Windows95及びMicrosoft Windows NT4.0が動作する機種
（PC-98、PC-98-NXシリーズ、AT互換機など）
●F-BASICコンパイラ for Windows V3.1同梱（16bit版）
●関連書籍
「F-BASIC97プログラミングのすべて」電波新聞社発行、「F-BASIC97プログラミング ガイド」SOFTBANK BOOKS発行

※Microsoft,Windows,MS-DOSは米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。
※その他記載されている会社及び商品名は、各社の商標です。※価格には消費税は含まれておりません。

店頭デモ、セミナー実施中！

富士通ミドルウェア株式会社
〒222-0033 神奈川県横浜市港北区新横浜2-15-16 日興不動産ビル
TEL.045-471-0282 受付時間 9:00～12:00 13:00～17:00 月曜日～金曜日(祝日を除く)
ホームページ http://web.infoweb.ne.jp/fmw/

学費には、低利・無担保・やさしい審査の「国の教育ローン」をどうぞ！ お問い合わせ 03-3379-3630（YAG園のローン係）

(社)日本映画テレビ技術協会員．(財)日本視聴覚教育協会員．(社)日本漫画家協会員．日本映画録音協会員．日本映画照明協会員．日本映画撮影監督協会員

学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校〔CG-ARTS協会認定〕

YAG 代々木アニメーション学院

他をグンと引きはなす創造力で、経験ナシ・自信ナシの人を実力勝負の人にする良くて安いアート教育が好評中。

平成11年4月生募集中

入学案内書無料
体験入学・説明会無料開催

見学随時（事前にTELを）

大阪校 名古屋校 福岡校 10周年

65万円入学

しかも 祝金15万円を贈呈

さらに 2年次は40万円で進級できます。

8月東映系ロードショー
（同時上映・スレイヤーズ ごうじゃす）
機動戦艦ナデシコ
© ジーベック／1998 NADESICO製作委員会

設置学科

アニメ・映像学部
- アニメーター科（2年）
- デジタルペイント・アーティスト科（2年）
- アニメ監督コース科（2年）
- 背景美術監督コース科（2年）
- アニメAVオペレーター科（2年）
- アニメ音響監督コース科（2年）
- SFX特撮科（2年）
- SFX監督コース科（2年）
- ビデオ・ジャーナリスト科（2年）

CG学部
- ゲーム・グラフィックデザイナー科（2年）
- マルチメディア・クリエイター科（1年）
- ゲーム・デザイナー科（2年）
- モーションキャプチャ・デザイナー科（2年）
- ゲームサウンド・ディレクター科（1年）
- デジタル映像エキスパート科（2年）
- 新設 ゲーム・シナリオライター科（2年）
- ゲーム・キャラクターデザイン科（2年）

出版学部
- マンガ・コミックプロ養成科（2年）
- エンターテインメント・ノベルズ科（2年）
- ビジュアル・イラスト科（2年）
- ヒットメイク・プロデューサー科（1年）

芸術学部
- 声優タレント科（1年）
- ミュージカル舞台・演劇科（2年）
- ミュージック・アーティスト科（2年）
- ライト照明デザイナー科（2年）
- メディア芸術総合学科（3年）

未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム

24時間、無料で医療健康相談！

特待生 12万円 特育生 36万円 支給

専用寮・格安居住！

無料 1日体験入学（YAG学院各校で）／学院説明会（全国主要都市で）

ハガキでのお申し込み

1 住所 2 氏名（フリガナ） 3 TEL 4 年齢 5 学年（職業） 6 希望学科（ある場合） 7 「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ

〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-8 代々木アニメーション学院

TEL・FAXでのお申し込み

0120-310-042（才能を世に） FAX 0120-310-595（才能すごくいい）

URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag info@po.infosphere.or.jp

ピシャリ
アート系コンピュータ適性診断「キャリスマップ」
CARISMAP 無料
あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ ただいま診察ブック進呈中（無料）診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ（無料）

「機動戦艦ナデシコ」
劇場版＋TVシリーズ
ポスタープレゼント！
「機動戦艦ナデシコ」の劇場公開を記念して、劇場版ポスターとTV番宣ポスター（非売品）をセットにして50名様に抽選でプレゼント!!
（当選は発送をもってかえさせて頂きます）
宛先：〒150-0001
東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-8
代々木アニメーション学院「ナデシコ」係
（8/15消印分有効）

東京校 原宿校 ひがし校 横浜校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
東京・大阪・福岡 開催決定！

デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-8 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

N88文法互換Windows95・98・NT対応
32ビット手続き型BASICインタプリタ

かんたん。でも、パワフル!

BASIC/98 for Windows

Windows 95・98・NT 対応

プログラミングって難しい?そんな理由からあきらめてしまっていませんか?**BASIC/98**はそんな方におススメです。“選ばれ続けて7万本(DOS版実績)”N88ライクの操作感から、学校教育で広く愛用されています。また、N88BASICの参考書も多数出版されていますので、プログラム入門には最適です。「じゃあ、本格的プログラミングはムリなんじゃない?」「いいえ、そんなことはありません。」**BASIC/98**はC言語並の本格的構造化、モジュラープログラミングといったパワフルな言語仕様に、わかりやすい日本語エラーメッセージや自動文法チェック等、充実の開発支援機能を装備。だから「かんたん。でも、パワフル!」プログラミング入門から大規模開発まで幅広い用途にお使いいただけます。

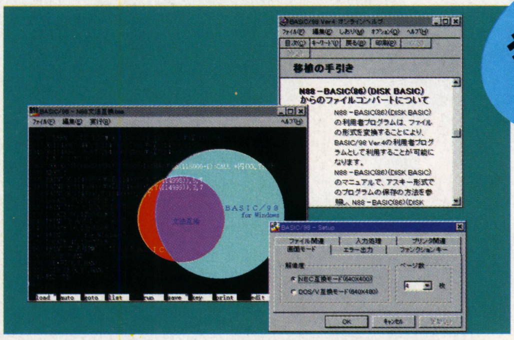
標準価格(税抜)¥30,000

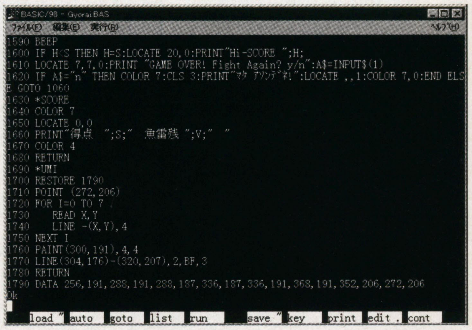
らくらくプログラミング

多くの学校で使われている**BASIC/98**だから使いやすさはバツグン。プログラムを始めたいキミにはおススメ。もちろん、友達に差をつけたいキミ!**BASIC/98**で予習・復習しておけば、クラスの「キング オブ プログラマー」になれるぞ!

オリジナルゲームで差をつけろ!

みんなが好きなゲームも、やるばっかりじゃつまらない。どうせならオリジナルゲームで差をつけよう!**BASIC/98**はC言語並の本格的構造化、モジュラープログラミングといったパワフルな言語仕様だから、ゲームプログラミングだって何のその。キミのオリジナルゲームで、みんなをアッと言わせよう。





チャンス

夏休みプログラミング大賞

学生限定

さあ、夏休みだ。キミの作ったプログラムで腕だめし。BASIC/98で作ったプログラムなら何でもOK。豪華賞品をGETしよう!
また、BASIC/98を持っていないキミには参加費500円で体験版をプレゼント。この機会にプログラミングにチャレンジ!

大　賞	夢の秋葉原1泊2日御招待 (東京近郊の方には、相当額)	1名
佳　作	マイコンBASICマガジン1年分	2名
審査員特別賞	Nintendo 64	1名

【締　切】10月末
【発　表】マイコンBASICマガジン1月号紙面にて
【応募方法】下記住所まで、住所、氏名、年齢、学年、性別、電話番号、プログラムの概要、**BASIC/98**の感想を明記してお送りください。
【参加費】500円分の切手を同封の上、下記住所までお送りください。
(**BASIC/98**をお持ちの方は参加費は不要です。)

電脳組
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前2-30-10
TEL. 03-3401-8344(代) FAX. 03-3401-8909
ユーザーサポート▶TEL. 03-3796-8837

■N88-日本語BASIC(86)・PC98-NXは、日本電気(株)の製品です。■Microsoft® Windows® 95 operating system、Microsoft® Windows® 98 operating system、Microsoft® WindowsNT® workstation operating system、Microsoft® Windows® operating system Ver 3.1は、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。■記載されている会社名、製品名は全て各社の商標または登録商標です。

Roland

Roland Desk Top Music

USB

for
Microsoft® Windows®98
Microsoft® Windows®95

★ご購入の前に、お手持ちのパソコンの
動作環境をお確かめください。

MIDI WORLD '98

パソコン・サウンドも、いよいよ高音質の時代です。
ローランドUSBプロダクツ、新登場。

NEW

ハイグレードなオーディオ録音／再生機能とMIDIインターフェイス機能、
さらに多彩なエフェクトを搭載した新世代USB対応プロセシング・ユニット。

- ●付属のUSBケーブル1本でWindows®98対応パソコンに簡単接続、先進の機能がすぐ利用できる!
- ●USBならではの圧倒的な高音質&ロー・ノイズにより、デジタル・オーディオ録音／再生が実現する!
- ●厳選された高性能DSPエフェクトを豊富に内蔵し、ボーカルやギターの録音／再生を効果的に演出!
- ●2イン／2アウトのMIDIインターフェイス機能を装備、サウンド・キャンバスとのコンビネーションも抜群!
- ●DTMはもちろん、パソコン・ゲーム、マルチメディアも臨場感あふれる高品位サウンドで楽しめる!

AUDIO Canvas
USB AUDIO&MIDI PROCESSING UNIT

￥49,900(税別)　オーディオ・キャンバス **UA-100**

USB対応の最新鋭MIDIインターフェイス

S-MPU64
64CH MIDI PROCESSING UNIT
"Super MPU64"
￥27,000(税別)

NEW

独立4系統の64チャンネルMIDI IN／OUTを備え、複数のMIDI機器をフル・コントロールできます。USB対応だから接続もいたって簡単。各入出力MIDIポートにLEDインジケーターを装備し、付属ドライバにはパッチ・ベイ機能も搭載しています。

USBを採用した高音質ステレオ・マイクロ・モニター

MA-150U
USB STEREO MICRO MONITOR
￥23,800(税別)

NEW

15W＋15Wアンプと2ウェイ・スピーカー、さらにUSBの採用により、ノイズを抑えた迫力いっぱいの高品位サウンドが楽しめます。独立して音量調節できる2系統のライン入力端子を装備。DTM、ゲームやマルチメディアなどのモニターとして最適です。

第11回 デスクトップ・ミュージック「力作」コンテスト

募集期間 '98 6/1(月)～8/15(土)(当日消印有効)

いよいよ今年も開幕!

募集部門を一新。ライバルは同世代のDTMクリエイターだ!!
●「力作」コンテストの詳しい資料のご請求は、〒101-0041東京都千代田区神田須田町2-7 ローランド(株)「力作」コンテスト事務局まで。お問い合わせは、☎03(3251)2833までお気軽にどうぞ。

ローランド・ネットワーク・サービス　専用ホームページURL http://www.edirol.co.jp/
インターネットやNTTビデオテックス回線を使って、DTMユーザーにおトクな情報の入手や、カラオケ・データのダウンロード(有料)ができるサービスです。ダウンロードしたカラオケ・データを演奏する専用ソフト「通信ジューク カラオケ」は、背景画像のフルスクリーン表示や歌詞ガイド機能を搭載。本格的な通信カラオケがご家庭でお楽しみいただけます。
お気軽にセルフレッスンできる『DTM講座』を開講中!! 詳しくは、上記の「ローランド・ネットワーク・サービス」専用ホームページをご覧ください。

ローランド株式会社
本社:〒530-0004 大阪市北区堂島浜1-4-16
http : // www. rolandcorp. com / japan /
●詳しい資料のご請求は、〒101-0041 東京都千代田区神田須田町2-7 ローランド(株)「マイコンBM。USBプロダクツ」係まで。

ローランド FAX情報サービス　受付番号:03(3251)1434(終日受付)
ローランド製品の最新情報がいち早くキャッチできます。お手近のFAXからメニュー・リストをお取り寄せください。※発信音の後にメニュー番号01と#を押してください。

BM読者のホームページ・ギャラリー

ホームページは，その内容を自由にできるのが大きな長所です。趣味の紹介に使えば，同じ趣味を持っている人からメールをもらうことがあるかもしれません。オリジナル作品を公開すれば，感想や制作のアドバイスを聞けるかもしれませんね。

今回は，懐かしのパソコンのカタログを公開しているページや，自作のツールや画像を公開しているページを紹介します。

懐かしいパソコンのカタログが楽しめる

大阪府寝屋川市　ささじぃさん（27歳）制作

ささじぃのホーム

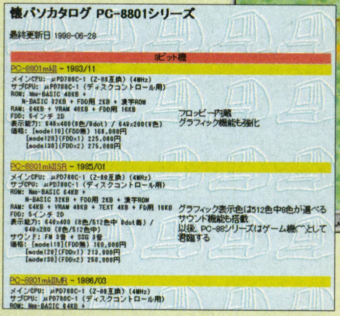
http://www.sannet.ne.jp/userpage/sasajima/

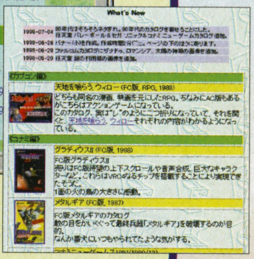
みなさんは，いつごろからパソコンを楽しむようになりましたか？　かつてあこがれたパソコンは，どの機種だったでしょうか。ささじぃさんのホームページでは，80年代に登場したパソコンのカタログが見られます。

紹介しているパソコンを懐かしいと思う人がいる反面，はじめて見る人もいるのではないでしょうか。昔の機種を知りたい人は，さっそくアクセスしてみましょう。

▼from ささじぃさん

ゴミ同然だったカタログと，ほこりをかぶっていたスキャナを活用すべく作成したのが，当ホームページです。現在は，懐かしいパソコンやビデオゲームのカタログを紹介するページが中心で，これらを資料として活用できるような構成を目指しています。興味があるかたは，ぜひ当ページに来てください。少しでも懐かしんでもらえれば幸いです。





ライフゲームの実行画面がキレイ

東京都豊島区　ENVさん（25歳）制作

ENV's Page

http://waseda.netjoy.ne.jp/~env/

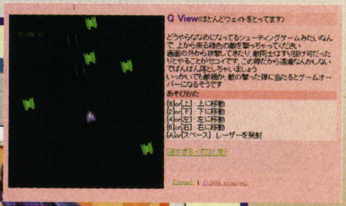
シューティングや3Dなど，インターネット エクスプローラ3.0以上のWWWブラウザで動作するミニゲームが公開されています。

そのなかでも，ライフゲームはカラフルに色が変わってキレイですよ。

設定をいろいろと変更して，美しい分布図を作るのに挑戦してみましょう。

▼from ENVさん

へんてこJavaアプレットと，自己満足なCGが公開されているページです。その他にも，いんちきな3Dポリゴンもどきの壁よけゲームや，カラフルで妙なライフゲームなんかがあるのでよければ遊びに来てみてください。

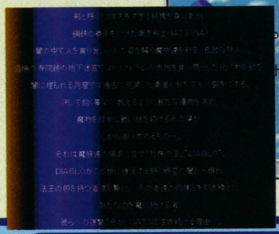


ネットワーク・ゲームに首ったけ！

栃木県宇都宮市　IKE chan（24歳）制作

IKEchan's DIABLO HOMEPAGE

http://www02.u-page.so-net.ne.jp/kb3/unn79277/pudlic_html/ikechan.top.html



▼from IKEchanさん

今まで遊んだゲームの中で一番衝撃的だったのが，DIABLOでした。私が所属するギルド“GOLDEN AXES”（通称GA）の説明や，B-netにはびこるチーター達へのメッセージ「The GA」，マイキャラGATS（GA）を題材にした短編連続小説“GATS（GA）武勇伝”，さらに伝言板やその他チラチラ用意しています。

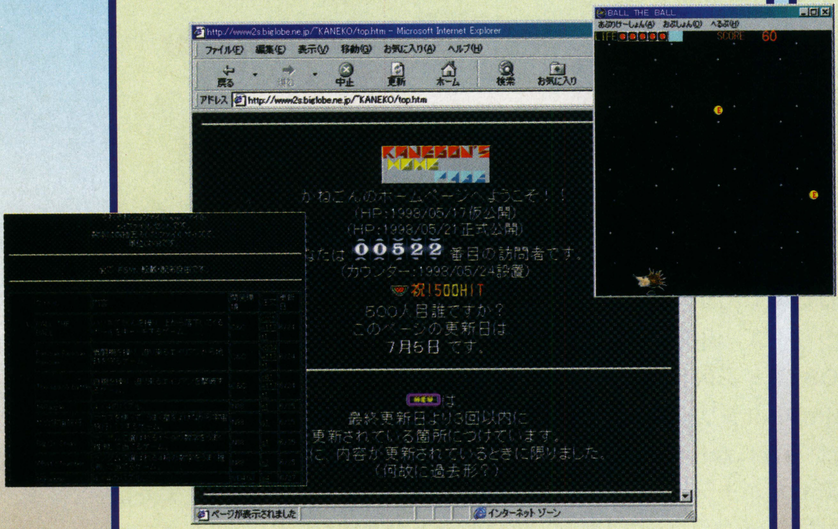
DIABLOⅡにも向けて少しずつ準備をしながら，DIABLOを知らない人が見ても楽しさが伝わるようなホームページを目指しています。

オリジナル・ゲーム，ツールを大公開！

茨城県新治郡　かねごんさん（14歳）制作

かねごんのHP

http://www2s.biglobe.ne.jp/~KANEKO/menu.htm



▼from かねごんさん

自作ゲーム，ツールのダウンロード・コーナーを中心にしたホームページです。ゲームツールの他にも，MIDI音楽やきまぐれコーナー，掲示板，おすすめリンク，自由登録リンクなどがあります。ホームページを開設している人は，ぜひ登録していってください。

要望があれば，どんどん追加していく予定です。ぜひ見に来てください。

自作ツールでゲーム，ホームページ作成に挑戦

茨城県新治郡　oi2さん（17歳）制作

oi2のページ

http://www2s.biglobe.ne.jp/~oi2/

▼from oi2さん

このページは，主にプログラマー支援としてのページを目標に作っています。なるべくいろんな人に使ってほしいので，ツールや素材などドンドン使ってください。

また，みなさんとお話ができるように，掲示板やチャット・ルームなども用意しました。これからは，プログラミング講座や自作ソフトもたくさん公開していきたいと思います。

キミのホームページをベーマガで紹介！

ホームページ・ギャラリーでは，みなさんからのホームページ情報を大募集しています。「ココのホームページがおもしろいよ！」，「僕が作ったホームページを紹介して！」など何でもOK！　また，「こんなホームページはないの？」という質問でもかまいません。内容を教えてくれれば，こちらで探してみます。

みなさんからの情報をお待ちしています！

■ハガキのあて先
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
ホームページ・ギャラリー係
※愛読者カードでの応募も可

■電子メールの送り先
bm@jolls.co.jp　※件名にはかならず「ホームページ・ギャラリー係」と入力してください

◆ハガキ，電子メールの記入項目
①住所
②氏名（希望する場合はペンネーム）
③年齢
④電話番号または電子メールのアドレス
⑤推薦するホームページのURL（http://～），探してほしいホームページ
⑥推薦文またはPR文（150文字程度）
⑦この記事への質問，感想など

ベーマガ・ホームページ好評テスト稼働中！　http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/

モバイル・ビギナーのための
ベーマガ流なんでも
実践レポート

【モバイルのススメ】

第7回

てのひらに情報を！

モバイルの現在を語るうえで避けられないもののひとつ「Palm Pilot(パームパイロット)」シリーズ。その新製品「PalmⅢ Organizer(パームスリー・オーガナイザー)」(以下PalmⅢと表記)がついに日本に上陸しました。パーム(てのひら)サイズというジャンルを確立し，オープン・プラットフォームというコンセプトで，多様なソフトがぞくぞく登場するPalm Pilotシリーズの人気の秘密に迫ってみましょう。

まさにてのひらサイズ

モバイルという言葉が世に知られるずっと以前から根強い人気を誇っていたPDA(携帯情報端末)の名機，Palm Pilotシリーズ。その最新モデルがこの7月に登場したPalmⅢです。

キーボードを持たないPalmⅢは，付属のスタイラス(入力ペン)を使って操作します。Graffiti(グラフィティ)というアルファベットや数字，記号などを一筆書きに簡略化したものを利用して書き込んでいきます。最初は独特な書きかたに戸惑いますが，慣れればかなりの速度でデータを入力することができます(入力機器としてニュートン・キーボードが接続可能)。

アプリケーションの起動や，ファイルの作成・削除など基本的な操作は，アイコンやカテゴリをペンで指すことで素早く実行できます。また，スケジュール帳や住所録など，頻繁に使うアプリケーションは，本体下部のボタンを押すだけで電源の切れた状態からでも直接起動できます。Yシャツの胸ポケットから取り出して，すぐに使えるのがPalmⅢのウリの一つです。

「J-OS」で日本語に対応！

アメリカ生まれのPalmⅢは英語版なので，買ったままの状態では，日本語を扱うことができません。

しかし，そこは数多くのユーザーが支えるPalmPilotシリーズ。山田達司さんが開発した「J-OS」をインストールすることにより，PalmPilotシリーズは日本語の表示，入力が可能になります。

PalmⅢに対応したバージョンは「J-OSⅢ」で，製品版が「イケショップ」から発売予定になっています。

現在同店のホームページから β 版3がダウンロード(http://www.ikeshop.co.jp/pilot/down/index.html)(8月15日までの期間限定)できます。

パソコンとの連携は群を抜く使いやすさ

自宅や学校・会社のパソコン，またはPDA同士との連携も，モバイルには欠か

スリーコム　ジャパン

Palm Ⅲ Organizer

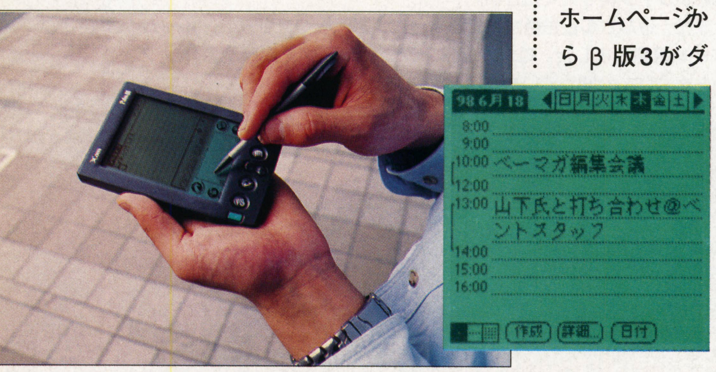
価格59,800円

問い合わせ先

スリーコム　ジャパン株式会社

☎ 03-5977-3369

http://www.3com.co.jp

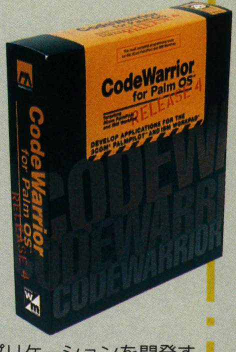


▲PalmⅢはスタイラス(入力ペン)を使って入力する。スタイラスでの入力は慣れれば意外と快適だ

PalmPilotシリーズのプログラミング開発環境はコレ。

Metrowerks
CodeWarrior for Palm OS
Release 4

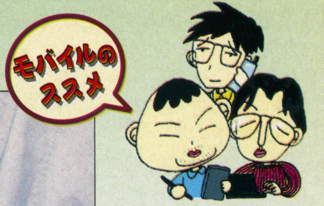
価格 39,400円



問い合わせ先
メトロワークス株式会社
☎ 03-3780-6091　ファックス03-3780-6092
〒150-0042東京都渋谷区宇田川町36-6
ワールド宇田川ビル 8F
e-mail : j-info@metrowerks.com
http:// www.metrowerks.com

CodeWarrior for Palm OSは，PalmPilot用のアプリケーションを開発するための開発ツールセット。CodeWarrior統合開発環境(エディタ，68Kプラグインコンパイラとリンカ，ソースレベルデバッガ，ユーザーインターフェースビルダー，その他のツール)を使い，Windows95／Windows NT4.0またはMacintosh上で，PalmPilotデバイス用のアプリケーションが開発できる。

※PalmⅢでも動作しますが，正式対応版は次期バージョンの「リリース5」になります。



▲パソコンとデータを連携させるときは，このようにPalmⅢを載せ，クレイドルのHotSyncボタンを押すだけ

▲SnapConnectをPalmⅢに接続してみた。通信速度は携帯電話で9600dps，PHS（PIAFS対応）は32Kdpsと高速だ

アイ・オー・データ機器

SnapConnect

価格29,800円

問い合わせ先

アイ・オー・データ機器

☎076-260-1024（金沢）

☎03-5256-1024（東京）

☎06-368-1010（大阪）

http://www.iodata.co.jp

せない要素。パソコンとのデータ共有を行なうには，付属のクレイドルにPalmⅢを乗せてHotsyncボタンを押すだけでOKです。受信したメールやスケジュールなどの情報が，一瞬で転送され，情報の同期や更新が行なわれます。

このようにPalmⅢは、パソコンとデータを共有させながら使うことでその能力をフルに発揮しますが，モデムを接続して直接インターネットから情報を収集したりデータを入手するといった使用方法もあります。アイ・オー・データ機器から発売されたSnapConnect（スナップ・コネクト）（価格29,800円）をPalmⅢと，手持ちの携帯電話かPHSとつなげれば，外出先からでもメールの送受信や，自宅のパソコンへのアクセスが可能になります。

そのほかPalmⅢで新たに搭載されたのが，赤外線転送機能です。ケーブルをつなぐことなく，PalmⅢ同士でデータの交換ができます。この赤外線転送機能では，アプリケーションの転送も可能です。

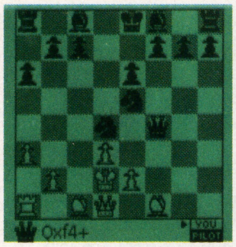
また，インターネットからパソコン上へダウンロードしたソフトを簡単にPalmⅢへ移植することもでき，友達と一緒にいろいろなソフトを試しながら，より使いやすい環境を作りあげるのもおもしろいかもしれません。

デスクトップとあわせて軽快に使う

PalmⅢは，単体でもPDAとして立派に使えますが，やはりデスクトップやノートパソコンと連携させて使うと便利さが増します。パソコンを旗艦として，外出するときにはデータをシンクロさせたPalmⅢをポケットに入れて出かけるというスタイルがオススメです。

PalmPilotシリーズのアップグレードはこちら。

PalmⅢ以前の機種，Pilot 1000／5000，Palm Pilot Personal／Professionalのユーザーに対しスリーコムから「赤外ポート付き2Mアップグレードキット（予定標準価格：19,800円）が8月頃に提供されます。Palm Pilotユーザーはもちろん，Palm Pilotの角張ったデザインが好きという人もこのサービスを利用してみてはどうでしょう。



◀PalmⅢに付属するFree SoftwareCD-ROMには役に立つアプリケーションから，ゲームまで実にさまざまなソフトが収録されている。また，インターネットなどオンライン上にも専用ソフトがアップされている。いろいろ探して試してみよう。

《第1表》PalmⅢの主な仕様

CPU	MC68328
OS	Palm OS3.0
メモリ	2MB
画面表示	160×160ドット モノクロ2階調STN液晶
インターフェース	RS-232, 赤外線ポート　Ir通信／00bps　ASK対応
電源	単4電池×2個
重量／寸法	約170g／幅81×長さ119×厚さ18mm
主な付属品	クレイドル，CD-ROM（Palm Desktop Organizer Software），FreeSoftware CD-ROM

PalmPilotのライバル Windows CE搭載パームサイズPCの新製品が続々登場！?

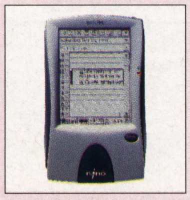
Windows CE2.0の発表とともに続々と発売されたハンドヘルドPCの新製品ラッシュもやっと一息ついたが，今度は夏に向けてパームサイズPCのニューフェースが続々と登場する。ハンドヘルドPCではNECや，日立など国産メーカーやパソコンの世界でもおなじみの会社が多かったが，パームサイズPCでは，Everex Systems，Philips，Samsung Electronics America,Uniden，LG Electronics India，Palmax Technology，カシオ計算機（計7社）というパソコンより小型の精密機器を得意とするメーカーや，アジア，ヨーロッパの企業が多いのが特徴だ。

ところで，パームサイズPCの日本語版はいつ出るのだろうか？　気になるところだが，すべてはマイクロソフトの発表待ちである。今秋には発表になると予想されているが，できるだけ早い時期に登場して欲しい。

パームサイズPCは，今回紹介したPalmPilotシリーズやシャープのザウルス，PC wizなどとも競合する。モバイル・ツールの生き残り競走がさらに激化することだけは必至のようだ。

▲英語版が先行で発売されたカシオのE-10。日本語版が待ち遠しいところだ

▲ソフマップから発売中のEverex Free Style。パームサイズPCで最もコンパクト



▲家電でも有名なPhilipsのnino 300。銀色のボディが美しい

パソコンとデータが共有できる！

新世代の腕時計，誕生！

情報を持ち歩く腕時計『データバンク』に，さらに進化した最上位ブランドBIZX（ビジックス）が誕生しました。そのBIZX第一番目の製品がHBX-100J（愛称PCクロス）です。PCクロスは赤外線通信でパソコンとデータの受け渡しが可能な“PCリンクウオッチ”なのです。

カシオ計算機
パソコンリンクウオッチ
PCクロス（HBX-100J）
価格28,000円
問い合わせ先
カシオ計算機　お客様相談室
☎03-5334-4828
ホームページ：http://www.casio.co.jp/

新世代ウオッチ

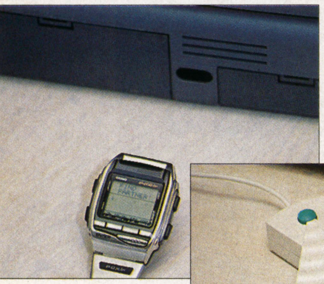
PCクロスはデジタル時計にPIM（個人情報管理ソフト）を組み込んだ多機能型の腕時計です。Windows95搭載のパソコンで作成したテキスト・データをPCクロスに転送して，外出先でデータを参照し，必要ならば追加・変更することが可能です。

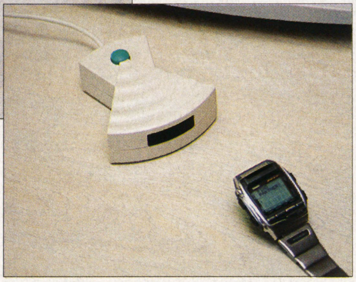
データ転送は赤外線通信のみで行ない，赤外線ポートのないデスクトップ機の場合，別売りの赤外線通信アダプタ「PAD-1」を利用して行ないます。

オーナーデータとして自分の名前，電話番号，電子メールアドレスや，プロフィールを登録しておくと，赤外線通信でPCクロス同士の名刺交換ができます。

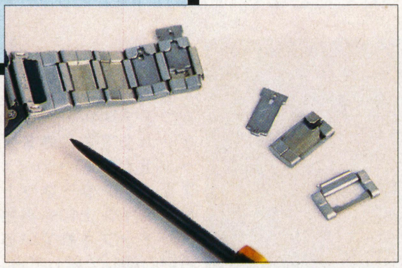
「テキストブラウザ」には最大580文字のテキストが入力できるので，ちょっと長めのメモ書きなどに利用できます。

▲データの表示画面。下段の電話番号の表示が，1行目と2行目で文字サイズが違うのが，慣れないと読みづらい





▲赤外線ポートのあるノート・パソコンなら，そのまま通信ができる（左上）。デスクトップ・パソコンの場合，専用のアダプタを利用して通信する



▲バンドの長さは金具を抜いて調節する。止め具はかなり力を入れないと外れない

《第3表》PCクロスの主な仕様

CPU	カスタム4bit CPU
内蔵メモリ	データメモリ約24KB
画面表示	TN型液晶画面
インターフェース	赤外線ポート　カシオオリジナル方式（9600bps）
電源	リチウム電池　CR2032
電池寿命	約18か月
防水性能	日常生活防水
重量・サイズ	94グラム，幅38×厚さ13.4×奥行き48mm
付属品	リンクソフト（フロッピー・ディスク）
オプション	PAD-1（赤外線アダプター）（7,000円）

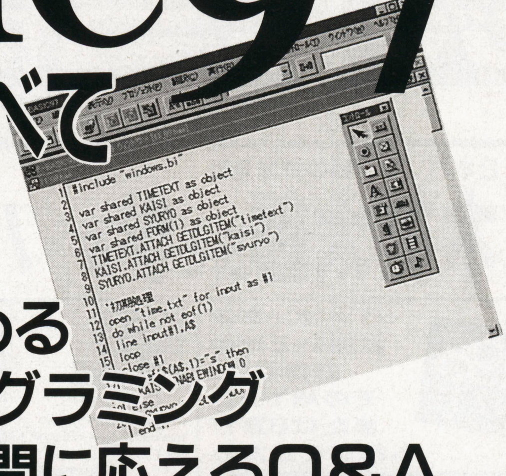
広がる可能性

PCクロスは基本的に時計が母体となっているので，情報端末としては完成されているとは言いがたい部分もあります。電池交換のときにデータが完全に消えてしまうという仕様も不安が残ります。

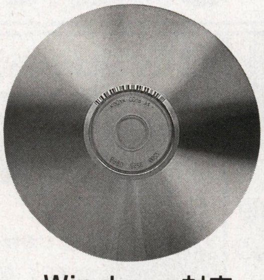
ですが，パソコンとデータの共有ができるようになったことで，多機能型腕時計の可能性が広がったのも事実です。今後は，カシオペアなど他のツールとの連携が考えられると，より使いみちの多いツールになるでしょう。

MS-DOS BASICがWindowsでよみがえる!!

F-BASIC97
プログラミングのすべて



編集：マイコンBASICマガジン編集部　協力：富士通



Windows対応
CD-ROM付き
F-BASIC for Windows体験版収録

**初歩からはじめる
BASICプログラミング
ユーザーの疑問に応えるQ&A
250以上掲載!**

好評発売中!

第1章	プログラミングって何だろう?
第2章	七つの命令で覚えるBASIC言語
第3章	F-BASIC97をインストールしよう!
第4章	簡単なプログラムを作ってみよう!
第5章	F-BASIC97で使う変数
第6章	プログラムの"制御"をマスターしよう
第7章	DOSモード・プログラミング
第8章	Windowsモード・プログラムの基本
第9章	Windowsプログラミングの実践
第10章	DOS-BASICからの移植テクニック
第11章	いろいろなプログラムを作ってみよう!
付録1	各言語の機能比較一覧表
付録2	F-BASIC97 Q&Aコーナー
付録3	他言語との相違点一覧表 ●N88-日本語BASIC ●F-BASIC386 ●Quick Basic&Microsoft Basic

●A5判
定価2,835円(税込)

電波新聞社　〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15　電話 (03)3445-6111(大代表)

コジマ®

客値日本一への挑戦

無料スクール	日本初 今、買って、お支払いは一年後 1年後・無金利一括払い	低金利 1%ローン	さらにお得 カード手数料・代引手数料一切ナシ
業界初 5年間保険証進呈	冬のボーナス一括払い 金利手数料ナシ 冬・夏ボーナス2回払い	低金利 最長100回払い	日本初 法人クレジット・リース

■詳しくはお気軽にお問い合わせ下さい。

日本パソコン界の御意見番

木村太郎氏と学ぶ パソコンスクール A賞が当たる!!

Win98 スピードくじ

パソコン本体お買い上げのお客様に、その場でA賞またはB賞がもれなく当たる

A賞・B賞あわせて先着20,000名様

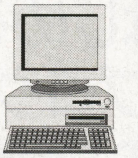
スピードくじプレゼント!!

Win98 スピードくじ

対象商品

▲このマークを目印に!

Windows98 搭載モデルおよび
Windows98 無償アップグレード
対象モデルのパソコン本体



お買い上げのお客様に

スピードくじ 進呈

A賞・B賞のいずれかがもれなく当たる!

A賞 木村太郎氏と学ぶ パソコンスクール

主催:湘南ビーチFM(代表/木村太郎)
特別協賛:(株)コジマ

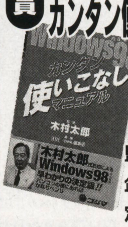
30名様プレゼント

―― パソコンスクールスケジュール ――

- ●Windows98パソコンスクール 6時間
- ●湘南のリゾートホテルに宿泊(食事付)
- ●木村太郎氏と語るレセプションパーティー

※スケジュールは変更となる場合もございます。当選者の方には、後日スケジュールの詳細をご連絡致します。

B賞 Microsoft Windows98 日本語版 カンタン使いこなしマニュアル



19970名様プレゼント

監修:木村太郎

企画・発行:(株)コジマ

定価1,029円(本体980円)

※先着20,000名様になり次第終了させていただきます。ご了承下さい。※詳しくは係員まで!

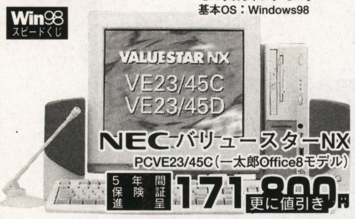
---

①

56Kbpsモデム

Win98 スピードくじ

CPU:MMX Pentium-233MHz
メモリ:64MB
HDD:3.2GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ:15インチモニタ
基本OS:Windows98



NECバリュースターNX

PCVE23/45C(一太郎Office8モデル)
5年間保険証進呈 171,800円 更に値引き

PCVE23/45D(Word98+Excel97モデル)
5年間保険証進呈 178,800円 更に値引き

配送料各1,500円

②

56Kbpsモデム

Win98 スピードくじ

CPU:PentiumⅡ-266MHz
メモリ:64MB
HDD:4.3GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:大画面17インチモニタ
基本OS:Windows98

NECバリュースターNX

PCVS26/47CKD(一太郎Office8モデル)
5年間保険証進呈 241,800円 更に値引き

PCVS26/47DKD(Word98+Excel97モデル)
5年間保険証進呈 248,800円 更に値引き

配送料各1,500円

③

56Kbpsモデム

Win98 スピードくじ

CPU:MMX Pentium-233MHz
メモリ:64MB
HDD:3.2GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ:14.1型TFT液晶
基本OS:Windows98

NECバリュースターNX

PCVC234XC(一太郎Office8モデル)
5年間保険証進呈 251,800円 更に値引き

PCVC234XD(Word98+Excel97モデル)
5年間保険証進呈 258,800円 更に値引き

配送料各1,500円

④

56Kbpsモデム

メモリ64MB

Word98 Excel97

Win98 スピードくじ

CPU:AMD K6-2 266MHz
メモリ:64MB
HDD:4GB
CD-ROM:最大32倍速
付属ソフト:ロータススーパーオフィス98

IBM Aptiva E21

2153-M15(Word98+Excel97モデル)
15インチモニタ
5年間保険証進呈 184,000円 更に値引き

2153-M17(Word98+Excel97モデル)
17インチモニタ
5年間保険証進呈 209,000円 更に値引き

配送料各1,500円

⑤

56Kbpsモデム

Win98 スピードくじ

CPU:AMD K6-266MHz
メモリ:64MB
HDD:3.2GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:15インチモニタ

FUJITSU DESKPOWER

FMVM72651(一太郎Office8+ロータス1-2-3 98モデル)
5年間保険証進呈 181,000円 更に値引き

FMVM72653(Word98+Excel97モデル)
5年間保険証進呈 189,000円 更に値引き

配送料各1,500円

⑥

56Kbpsモデム

Win98 スピードくじ

CPU:PentiumⅡ-266MHz
メモリ:64MB
HDD:4.3GB
CD-ROM:最大24倍速
モニタ:大画面17インチモニタ
基本OS:Windows98

FUJITSU DESKPOWER

FMVS72671(一太郎Office8+ロータス1-2-3 98モデル)
5年間保険証進呈 250,000円 更に値引き

FMVS72673(Word98+Excel97モデル)
5年間保険証進呈 258,000円 更に値引き

配送料各1,500円

⑦

56Kbpsモデム

Win98 スピードくじ

CPU:MMX Pentium-200MHz
メモリ:32MB
HDD:3.2GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ:12.1型HPA液晶
基本OS:Windows98

FUJITSU純正マウス付 ¥10,000相当

FUJITSU BIBLO

FMVNE70D3V
(Word98+Excel97モデル)
5年間保険証進呈 229,800円 更に値引き

配送料1,000円

⑧

56Kbpsモデム

Win98 スピードくじ

CPU:MMX Pentium-200MHz
メモリ:64MB
HDD:3.2GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ:12.1型TFT液晶
基本OS:Windows98

FUJITSU純正マウス付 ¥10,000相当

FUJITSU BIBLO

FMVNE701V(一太郎Office8+ロータス1-2-3 98モデル)
5年間保険証進呈 251,800円 更に値引き

FMVNE703V(Word98+Excel97モデル)
5年間保険証進呈 258,800円 更に値引き

配送料各1,000円

⑨

56Kbpsモデム

Win98 スピードくじ

CPU:MMX Pentium-233MHz
メモリ:64MB
HDD:3.2GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ:大画面13.3型TFT液晶
基本OS:Windows98

FUJITSU純正マウス付 ¥10,000相当

FUJITSU BIBLO

FMVNE73X1V(一太郎Office8+ロータス1-2-3 98モデル)
5年間保険証進呈 291,800円 更に値引き

FMVNE73X3V(Word98+Excel97モデル)
5年間保険証進呈 299,800円 更に値引き

配送料各1,000円

⑩

56Kbpsモデム

Win98 スピードくじ

CPU:MMX Pentium-200MHz
メモリ:64MB
HDD:2.1GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ:10.4型TFT液晶
基本OS:Windows98

CD-ROMベース
PCVPBU01
¥59,000がセット
●最大20倍速CD-ROM
●PCカードスロット(TypeⅡX2)●パラレル、シリアル、ディスプレイ等各種インターフェースを装備

NEC LaVie NX

PCLB2040AS2(本体+CD-ROMベース)
5年間保険証進呈 295,800円 更に値引き

配送料各1,000円

⑪

56Kbpsモデム

Win98 スピードくじ

CPU:MMX Pentium-200MHz
メモリ:64MB
HDD:3.2GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ:12.1型TFT液晶
基本OS:Windows98

大容量ハードディスク3.2GB

NEC LaVie NX

PCLW20/42DS2
(Word98+Excel97モデル)
5年間保険証進呈 258,800円 更に値引き

配送料1,000円

⑫

56Kbpsモデム

Win98 スピードくじ

CPU:MMX Pentium-233MHz
メモリ:64MB
HDD:3.2GB
CD-ROM:最大20倍速
モニタ:大画面13.3型TFT液晶
基本OS:Windows98

NEC LaVie NX

PCLW23/43C(一太郎Office8モデル)
5年間保険証進呈 292,000円 更に値引き

PCLW23/43D(Word98+Excel97モデル)
5年間保険証進呈 299,000円 更に値引き

配送料各1,000円

ご注文の前に ▶ ご注文は〈番号〉にてお受けいたします。番号をご確認下さい。
店舗ではお電話によるご注文は承っておりません。

ご注文

お電話でご注文下さい。全国どこからでも無料です。

フリーダイヤル　21世紀へ一番
0120 0120-21-0001

24時間受付（よる9時～あさ9時は留守番電話となります。）
番号は良くお確かめの上、お電話下さるようお願い申し上げます。

お問い合わせは

☎0289-76-4611

受付時間：あさ10時～よる9時　番号は良くお確かめの上、お電話下さるようお願い申し上げます。

お支払い

1.代金着払い（代引）
- 商品お届け時に代金をお支払いください。
- 合計金額30万円までご利用頂けます。
- 商品お届け後(代金お支払い後)のキャンセルはできません。あらかじめご了承下さい。

2.カード払い
- JCB,VISA,UC,MC,DC,オリコ,AMEX,ダイナース,ニコスなど。

3.クレジット（ボーナス及び分割）払い
- コジマの業界トップクラスの低金利でご利用いただけます。
- ご注文後、申込書を送付いたします。署名、捺印の上ご返送いただきます。
- 商品の発送は信販会社の承認後となります。

お届け

商品のお届けはご注文後1週間前後となります。
- 在庫切れの商品、お取り寄せ商品等、お届けが1週間以上遅れる場合はあらかじめご連絡いたします。
- カード払い、クレジット(分割)払いの場合は承認後のお届けとなります。

配送料金

商品代金の他に、別途配送料を申し受けます。
※一部地域（沖縄県・離島）の配送料金は異なりますのでお問い合わせ下さい。

返品・交換

お客様のご都合による返品は、7日以内にご相談下さい。この場合、送料はお客様のご負担となります。初期不良（到着後7日以内）や、発送ミスの商品は交換させていただきます。弊社までご連絡ください。但し、下記の場合による返品、交換はお受けできません。あらかじめご了承下さい。
- 開封、またはご使用になられた商品
- お客様のもとで損傷、破損、汚損が生じた商品
- セット商品の一部のみの返品、交換、キャンセルなど。

プリンター

⑬ Win/Mac対応　ミッキーのはがきスタジオ付属
●解像度720×360dpi●高精細フルカラー印刷●モノクロ文書は、ブラックカートリッジでさらに高速
EPSONカラープリンター MJ-510CS2
12,800円
配送料1,000円

⑭
●解像度720×720dpi●マイクロドットによる写真高画質プリント●「ミッキーのハガキスタジオ」つき
EPSONカラープリンター MJ-830CS2
19,800円
配送料1,000円

⑮ Win/Mac対応
●解像度720×720dpi●フォトマッハテクノロジーが生み出す写真高画質●6色インクでよりなめらかなプリント
EPSONカラープリンター PM600C
24,800円
配送料1,000円

⑯ Win/Mac対応
●1,440dpiのスーパー高画質●6色インクでよりなめらかな印刷を実現●6つの「カラリオ・ソフト」付属
EPSONカラープリンター PM-750C
¥59,800の処
39,800円
配送料1,000円

⑰ Win95/3.1対応
●1,200×1,200dpi相当●最高毎分8枚の印刷スピード（モノクロ）
HPカラープリンター C5870AABJ(DJ720C)
¥44,800の処
29,800円
配送料1,000円

デジタルカメラ

⑱ 150万画素
●超高解像度フジノンレンズ搭載クラス世界最小・最計量アルミ合金ボディ
FUJIFILM Fine Pix700 FFX700
79,800円 更に値引き
配送料1,000円

⑲ 35万画素
●3.5インチFDに画像を記録●鮮明な画質で記録できる35万画素プログレッシブCCD●高画質で迫力のアップが撮れる10倍ズーム
SONYデジタルカメラ MVCFD71
79,800円 更に値引き
配送料1,000円

⑳ 131万画素
●131万画素CCD&高性能レンズ搭載●パノラマ合成機能付8MBスマートメディア同梱●10cmマクロ撮影機能
OLYMPUSデジタルカメラ C840L
59,800円
配送料1,000円

㉑ 130万画素
●2インチTFT液晶モニタ搭載●8種類の「カラリオ・ソフト」が入ったCD-ROM添付
EPSONデジタルカメラ CP-600
59,800円
配送料1,000円

㉒ 109万画素
●メガピクセルの威力、109万画素の高画質●高解像度光学式2倍ズーム●狭い場所でもワイドに撮れる広角レンズ採用
Kodakデジタルカメラ DC210Azoom
¥79,800の処
37%引き
49,800円
配送料1,000円

ターミナルアダプタ

㉓ DSU内蔵
●同期128kbps、非同期56kbps●DSU内蔵●ナンバーディスプレイ対応アナログ2ポート
NECターミナルアダプタ PC-IT50D1A
23,800円
配送料1,000円

㉔ DSU内蔵　Win/Mac対応
●同期128kbps、非同期57.6kbps※電子メール着信通知機能●アナログポート×3
NECターミナルアダプタ PCIT65D1A
28,800円
配送料1,000円

㉕ DSU内蔵
●同期128kbps、非同期56kbps●アナログポート×3●USBに対応
NECターミナルアダプタ PCIT65D1E
32,800円
配送料1,000円

㉖ DSU内蔵
●アナログポート×2内蔵●ナンバーディスプレイ対応●128kbpsでアクセス中でも、電話がかかってきたときは、自動的に1チャンネルを解放して着信できる
NTT-TE東京ターミナルアダプタ MN128mini
19,800円
配送料1,000円

㉗ DSU内蔵
●最大128kbpsの転送速度●PHSからもリモートアクセス可能●アナログポート×2
NTT-TE東京ターミナルアダプタ MN128V3/DSU
31,800円
配送料1,000円

サプライ

㉘
●17型モニタ対応●幅640×奥行700×高さ最大1,260㎜
東京ニーズ パソコンデスク TNR-17WTW
¥14,800の処
59%引き
5,980円
配送料1,000円

㉙
●暖かみのある木目調ラック
※幅645×奥行723×高さ1350㎜
ロアス パソコンデスク AR-01M
¥14,000の処
64%引き
6,480円
配送料1,000円

㉚
●17型モニタ対応
※幅600×奥行645×高さ700＋620㎜
サンワサプライ パソコンデスク SR-K04M
¥19,800の処
64%引き
6,980円
配送料1,000円

㉛
●上下調節ガスシリンダー式●背もたれ、奥行き、高さ調節可能
ELECOM OAチェア CC-05N(BU)
4,380円
配送料1,000円

㉜
●上下調節はレバーひとつのエアーシリンダー式●ヒジかけ付●転倒しにくい5脚式
東京ニーズ OAチェア TNC-GR5
5,980円
配送料1,000円

ソフトウェア

㉝
●パフォーマンスと信頼性を向上させ、インターネットと先進のハードウェアに完全対応
Microsoft Windows98 アップグレード MSC1985
¥15,000の処
12,600円
※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㉞
●Windows98をさらにパワーアップ！●システムの信頼性を高めるパワフルなツールや新しいデスクトップテーマや楽しいゲームが満載
Microsoft PLUS!98 MSC1988・MSPLU98
¥5,800の処
4,800円
※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㉟
Microsoft Visual C++ MSC1735
22,900円
※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㊱
Microsoft Visual Basic 5.0 MSC1698
23,800円
※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㊲
Microsoft Mastering Visual Basic MSC1727
9,800円
※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㊳ Win95用
●三国志シリーズの第6作目●群雄となり、中国統一をめざせ
光栄 三国志Ⅵ KOE0326
10,500円
※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㊴ Win95用
光栄 チンギスハーンⅣ KOE0337
7,600円
※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㊵ Win95用
マスターピース ザ・ファミレス MAP0007
5,400円
※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㊶ Win95用
T&E はるかなるオーガスタ TNE0001
7,300円
※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㊷ Win95用
日本ファルコム ヴァンテージマスター NFA0048
8,400円
※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㊸ Win95用
ソース スタークラフト SS10040
7,000円
※配送料は別途お問い合わせ下さい。

㊹ Win95用
●第二次世界大戦を再現した名作シミュレーション
SEGA アドバンスド大戦略98 SGA0029
¥9,800の処
8,100円
※配送料は別途お問い合わせ下さい。

北海道（9店舗）	宮城県（8店舗）	福島県（9店舗）	群馬県（10店舗）	東京都（13店舗）	富山県（1店舗）	長野県（2店舗）	京都府（1店舗）
青森県（3店舗）	秋田県（3店舗）	茨城県（13店舗）	埼玉県（28店舗）	神奈川県（10店舗）	石川県（2店舗）	大阪府（2店舗）	
岩手県（3店舗）	山形県（6店舗）	栃木県（34店舗）	千葉県（11店舗）	新潟県（7店舗）	山梨県（2店舗）	兵庫県（1店舗）	

本社
栃木県宇都宮市星が丘2-1-8
☎028-621-0001（大代表）

価格は平成10年7月下旬のものです。最新の価格はお気軽にお問い合わせ下さい。この夏休まず（8月16日(日)まで）朝10時から夜9時まで営業致します。（8月10日(月)まで）

マイコンショップ川口
新品ダイレクト

TEL: 048-225-1718
FAX: 048-225-4433

営業時間：am10:00〜pm7:00年中無休

24時間在庫価格情報サービス

1：電話の場合	新品	048-224-7833
	アウトレット	048-223-9933
2：FAXの場合 (FAXの電話にておかけ下さい)	新品	048-226-2833
	アウトレット	048-226-2833
3：BBSの場合	新品	048-226-2826
	アウトレット	048-226-2826

(9600bps/ID=GUEST)

掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は1998年7月18日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

NECデスクトップ

	特別価格
PC-VS3537A	TEL下さい
PC-VM3037C,D	TEL下さい
PC-VS3037C,D	TEL下さい
PC-VS3035C,D	TEL下さい
PC-VM403FC,D	TEL下さい
PC-VM353XC,D	TEL下さい
PC-VM353ZC,D	TEL下さい
PC-VM303XC,D	TEL下さい
PC-VC333FC,D	TEL下さい
PC-VC263XC,D	TEL下さい
PC-VC263ZC,D	TEL下さい
PC-VC233XC,D	TEL下さい

NECノート

	特別価格
PC-VA23DTXAAN23	TEL下さい
PC-VA23DTXAAN33	TEL下さい
PC-VA23DTXAAR23	TEL下さい
PC-VA23DTXAAR33	TEL下さい
PC-VA20CBSAYT23	TEL下さい
PC-VA20CBSAYT33	TEL下さい
PC-VA20CBSAYU23	TEL下さい
PC-VA20CBSAYU33	TEL下さい
PC-LW2634A	TEL下さい
PC-LW2334A	TEL下さい
PC-LW2333C	TEL下さい
PC-LW2333D	TEL下さい
PC-LW2032C	TEL下さい
PC-LW2032D	TEL下さい
PC-LW2032A	TEL下さい
PC-LW203DC	TEL下さい
PC-LW203DD	TEL下さい
PC-LW203DA	TEL下さい
PC-LT2334A	TEL下さい
PC-LB2030A	TEL下さい

DOS/V

	特別価格
FMVS62671(一太郎)	TEL下さい
FMVS62673(Word)	TEL下さい
FMVS62651(一太郎)	TEL下さい
FMVS62653(Word)	TEL下さい
FMVM62651(一太郎)	TEL下さい
FMVT53373(Word)	¥364,800
FMV-NU6231(ノート、一太郎)	TEL下さい
FMV-NU6233(ノート、Word)	TEL下さい
FMV-NU623D1(ノート、一太郎)	TEL下さい
FMV-NU623D3(ノート、Word)	TEL下さい
FMV-NC620	TEL下さい
FMV-NC620D	TEL下さい
FMV-NP516D1(ノート、一太郎)	¥299,800
FMV-NP516D3(ノート、Word)	¥304,800
FMV-NP5201(ノート、一太郎)	¥179,800
FMV-NC313D	TEL下さい
INNOVA NOTE 4200CX	¥248,000
INNOVA NOTE 4500DX	¥298,000
INNOVA NOTE 5500GX	TEL下さい
Aptiva E1A	TEL下さい
Aptiva E2A	TEL下さい
Aptiva E4A	¥219,800
Aptiva L66	TEL下さい
Aptiva L67	TEL下さい
Aptiva L87	TEL下さい
Think Pad 385ED(6ZJ)	TEL下さい
Think Pad 535E(3ZJ)	TEL下さい
Think Pad 560DX(70J)	TEL下さい
Think Pad 560X(65J)	TEL下さい
VAIO PCG-737(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-733(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-731(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-505E64(SONY)	TEL下さい
VAIO PCG-505EX64(SONY)	TEL下さい
MN-830-H23(Mebius)	TEL下さい
MN-320-X13(Mebius)	¥225,700
MN-W30-X13(Mebius)	¥342,700
MN-930-X23(Mebius)	¥319,000
MN-335-X13(Mebius)	¥234,000

プリンター

	特別価格
PC-PR201/40	¥ 38,700
PC-PR201/65	¥ 65,700
LP-8300	**¥ 93,800**
LP-8400	¥108,000
PM-2000C	¥ 54,800
PM-750C	¥ 37,800
PM-600C	¥ 33,800
LBP-750	¥106,700
LBP-740	**¥ 89,800**
LBP-220	¥ 34,900
BJC-430J	¥ 25,900
BJC-700J	¥ 37,800
BJC-465J	¥ 44,800
BJC-430J	¥ 25,900
BJC-250J	¥ 18,000

CRT

	特別価格
MF-8515G	¥ 32,800
MT-8617E	¥ 59,500
KM-175	¥ 64,800
RD-17G3	¥ 79,900
CPD-17MS	¥ 82,500

周辺機器

		特別価格
●デジタル　カメラ		
オリンパス	C820L	¥44,000
SONY	MVC-FD7	¥62,000
EPSON	CP-500	¥38,000
CANON	PowerShot A5	TEL下さい
●スキャナー		
EPSON	GT-5500WINS	¥28,800
CANON	CanoScan 600DX	¥58,800
	CanoScan 300DX	TEL下さい
●モデム・TA		
モデム	33.6kbps PCカードFAXモデム	¥ 9,800
TA	AtermIT50 DSU	¥24,800
	AtermIT65Pro DSU	¥33,600
●SCSIボード		
Adaptec	AHA2940AU(PCI)	¥28,800
	AHA1030P(98)	¥18,800
MELCO	IFC-UP(PCI)	¥ 9,800
	IFC-DC(PCMCIA)	¥ 7,700
●HDD（外付、内蔵）		
MELCO	DSC-UE4.3G（外）	¥46,000
	DSC-UE8.3G（外）	¥63,000
I/O	HDVS-U2.1G/UPCI（外）	¥38,800
	HUDS-4.3G/UPCI（外）	¥46,500
ベアドライブ	2.1GB(IDE)	¥17,900
	3.2GB(IDE)	¥19,800
	6.4GB(IDE)	¥27,800
	8.4GB(IDE)	¥41,500
	4.3GB(内SCSI)	¥36,800
	8.4GB(内SCSI)	¥60,800
	2.1GB(2.5"IDE)	¥29,000
	3.2GB(2.5"IDE)	¥38,000
	4.0GB(2.5"IDE)	¥48,800
●MO・CD・CD-RW		
MELCO	MOS-230R	¥35,800
	MOS-S640H	¥56,800
	CDS-2W6R	TEL下さい
I/O	CDV-AB8	¥11,800
	CDRW-RX26/AP	TEL下さい
MITSUMI	32XCD(IDE)	¥13,800
	24XCD(IDE)	¥ 9,800
●メモリ		
MELCO	VMH-32MK	¥ 8,800
	VMH-64MK	¥16,800
	VS8-S32MK	¥ 8,800
	VS8-S64MK	¥16,800
	VD8-32MK	¥ 8,800
I/O	ECC4100-A64M	¥13,800
	ECC4100-128M	¥25,800
	SDIM646-32M	¥ 7,200
	SDIM646-64M	¥12,000

アウトレット

PC-MB12CUDA1（NEC） MMXP120/32M/1.6GB/6"STN/Win95	¥ 54,800
PC-MB12CUDC1（NEC） MMXP120/32M/1.6GB/6"STN/Win95/タロウ	¥ 69,800
PC-MB12CUDD1（NEC） MMXP120/32M/1.6GB/6"STN/Win95/ワード	¥ 79,800
ThinkPad 560E（IBM） MMXP166/16M+32M/2.1GB/12.1"TFT/+8*CD	¥198,000
PC-LV13CWSCAF1（NEC） MMXP166/32M/2.1G/20×CD/F56/12.1"TFT	¥212,000
PC-LV16CWSDAF1（NEC） MMXP166/32M/2.1G/20×CD/F56/12.1"TFT	¥218,000
Satellite315CDT/2.1（TOSHIBA） MMXP200/32M/2.1G/16×CD/12.1"TFT	¥219,800
MN-910-X20（シャープ　メビウス） MMXP200/32M/2.6G/20×CD/15"TFT	¥229,800
Aptiva E17（IBM） K6-166/32M/2.1G/24×CD/F56/15"/ロータススーパーオフィス	¥139,800

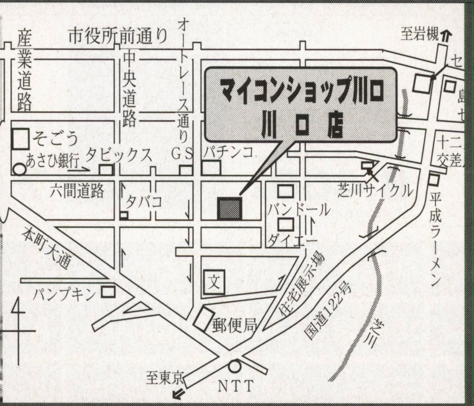
カートリッジ

トナーが無くなったらお電話を、すぐ発送します。

品物到着時代金お支払の代引きが便利です。
下記の特価金額は消費税、運賃、代引き手数料込の金額です。

●Canonレーザープリンターカートリッジ一覧 機種名	カートリッジ	定価	特価	●EPSONレーザープリンターカートリッジ一覧 機種名	カートリッジ	定価	特価
LBP-930	EP-W	¥48,000	¥37,000	LP-9100PS	LP-91PSETC	¥42,000	¥35,700
LBP-850	EP-62	¥40,000	¥32,000	LP-9000PS	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LBP-830	EP-BS	¥36,000	¥28,000	LP-9000	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LBP-750	EP-J	¥36,000	¥28,000	LP-8000SE	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
	EP-J2	¥22,000	¥17,600	LP-8000S	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LBP-730	EP-J	¥36,000	¥28,000	LP-8000	LP-8000ETC	¥39,000	¥33,000
LBP-720	EP-J	¥36,000	¥28,000	LP-7000G	LP-7000ETC	¥27,000	¥23,300
LBP-450	EP-E	¥27,000	¥21,600	LP-7000E	LP-7000ETC	¥27,000	¥23,300
LBP-430	EP-V	¥18,000	¥14,400	LP-7000	LP-7000ETC	¥27,000	¥23,300
LBP-320	EP-A	¥ 9,800	¥ 7,900	LP-3000PS	LP-3000ETC	¥29,000	¥25,500
LBP-310	EP-A	¥ 9,800	¥ 8,800		LP-3000ETC2	¥34,800	¥29,800
LBP-210	EP-A	¥ 9,800	¥ 8,800	LP-3000	LP-3000ETC	¥29,000	¥25,500
LBP-A309G2	EP-BS	¥36,000	¥28,000		LP-3000ETC2	¥34,800	¥29,800
LBP-A304G2	EP-BS	¥36,000	¥28,000	LP-2000LT	LP-2000ETC	¥16,000	¥14,800
	EP-B	¥36,000	¥28,000	LP-2000	LP-2000ETC	¥16,000	¥14,800
LBP-A304E2	EP-BS	¥36,000	¥28,000	LP-1600	LP-1000ETC1	¥19,500	¥18,000
LBP-A304E	EP-BS	¥36,000	¥28,000	LP-1500S	LP-1500ETC	¥28,500	¥25,000
LBP-B406G2	EP-KS	¥33,000	¥26,400		LP-1500ETC2	¥19,500	¥18,000
	EP-KS2	¥26,000	¥20,800	LP-1500ART	LP-1500ETC	¥28,500	¥25,000
LBP-B406E2	EP-KS	¥33,000	¥26,400		LP-1500ETC2	¥19,500	¥18,000
LBP-B406PS	EP-KS	¥33,000	¥26,400	LP-1500	LP-1500ETC	¥28,500	¥25,000
LBP-B406PSLite	EP-KS	¥33,000	¥26,400		LP-1500ETC2	¥19,500	¥18,000
LBP-A405Jr	EP-L	¥17,000	¥13,600	LP-1000	LP-1000ETC	¥21,000	¥19,000
LBP-A404PS	EP-L	¥17,000	¥13,600	LP-9200	LPA3ETC3	¥50,000	¥42,000
LBP-A404PSLite	EP-L	¥17,000	¥13,600	LP-8500	LPA3ETC1	¥42,000	¥35,700
LBP-A404E	EP-L	¥17,000	¥13,600	LP-8000SX	LPA3ETC1	¥42,000	¥35,700
LBP-A404G2	EP-P	¥14,000	¥11,200	LP-8200	LPA3ETC2	¥30,000	¥26,500
LBP-A404F	EP-P	¥14,000	¥11,200	LP-1700	LPA4ETC2	¥12,000	¥12,000

まず、電話(048-225-1718)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!!
お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)



ダイレクトお申込方法

銀行振込

(新品/中古)口座：あさひ銀行　川口支店　普通口座
3546060
口座名義：マイコンショップ川口

お振込確認後、宅配便にて発送いたします。
(午前中電信にてお振込の場合当日発送可能)

代金引換

・ご注文の商品を弊社より発送いたします。
・商品到着時に、ドライバーへ料金をお支払いください。
＊代金引換は原則として在庫のある商品に限らせていただきます。

一週間以内の初期不良は確認の上交換いたします。
＊ご注文いただいた商品のお客様のご都合による、返品、交換、解約は致しかねますので、ご容赦下さい。

マイコンショップ川口
中古ダイレクト

TEL:048-222-8655
FAX:048-225-4433

営業時間：am10:00～pm7:00年中無休

24時間在庫価格情報サービス

1:**電話**の場合は**048-223-2233**で最新の価格がお聞きいただけます。
2:**FAX**の場合はFAXの電話より**048-226-4477**へ御電話いただくと、操作手順がお聞きになれ情報が引き出せます。（総合メニューは0000です）
3:**BBS:048-226-4499**(9600bps/ID=GUEST)
4:**ホームページアドレス**
http://www.sainet.or.jp/～msk
掲載商品には消費税は含まれておりません

掲載価格は1998年7月18日現在のものとなります。価格は常に変動しておりますので最新の価格は情報サービス又は御電話にてご確認下さい。

パソコン本体

PC-VS26D/SZCA1	¥164,000より
PC-VS23D/S7CA2	¥184,000より
PC-VS23D/S5CA1	¥169,800より
PC-VS20C/S5DA1	¥139,800より
PC-9821XA12/C12	¥57,800より
PC-9821XA7/C4	¥47,000より
PC-9821CU13/EA	¥114,000より
PC-9821CU16/HA	¥124,800より
PC-9821CT16/FA	¥124,800より
PC-9821Cr13/TA	¥98,000より
PC-9821V10/S7KA	¥89,000より
PC-9821V13/S5D3	¥104,000より
PC-9821V166/S5C2	¥121,000より
PC-9821V200/S7C	¥169,800より
PC-9821Ap/U2	¥28,000より
PC-9821AS/U2	¥22,800より
PC-9801BA/U2	¥31,800より
PC-9801BX/U2	¥19,800より
PC-9821LA10/8A	¥99,800より
PC-9821NA13/H10	¥139,000より
PC-9821LA10/S8D	¥94,000より
PC-9821NE	¥64,800より
PC-9821LD/350A2	¥46,000より
PC-9821NA12/H10	¥138,000より
AptivaH55	¥98,000より
AptivaJ33	¥86,000より
AptivaJ51	¥98,000より
AptivaT8E	¥138,800より
FMV-450SD2S1	¥49,800より
FMV-466D3	¥38,800より
FMV-5100D5/DPS	¥94,800より
FMV-5133D5/DPH	¥98,000より
FMV-S21653	¥139,800より
FMV-NU6233	¥252,000より
FMV-NU623D3	¥227,000より
AL-N1T515J5	¥149,800より
AL-N3T516J5	¥219,000より
IBM PC-750	¥69,800より
PRESARIO 4130	¥139,800より
PROLINEA5120	¥89,800より
Dyna Book Satellite Pro 460CT/2.1	¥168,000より
Dyna Book Satellite 305CD	¥179,800より
Libretto70CT/1.6	¥119,000より
MN-330-X13	¥189,800より
MN-5100D	¥139,000より
PC-W100D	¥154,800より
Think Pad 535E(36J)	¥154,000より
Think Pad 365X(3J9)	¥108,000より
MI-506DC	¥78,000より
PERFORMA6260(ｱｯﾌﾟﾙ)	¥69,800より
PERFORMA5210(ｱｯﾌﾟﾙ)	¥64,800より

CRT

CPD-17SF8(ｿﾆｰ17")	¥44,800より
RD-17Y(三菱17")	¥29,800より
PC-KM173(NEC17")	¥39,800より
DX17F(三菱17")	¥29,800より
MF-8217J(飯山17")	¥29,800より
MF-5517(飯山15")	¥29,800より
PC-KM151(NEC15")	¥19,800より
PC-KM153R(NEC15")	¥24,800より

プリンター

PC-PR201/80LA	¥28,800より
PC-PR201/87LA	¥29,800より
LP-8000S(A3ﾚｰｻﾞｰ)	¥39,800より
LBP-B406G(B4ﾚｰｻﾞｰ)	¥34,800より
LBP-B406E(B4ﾚｰｻﾞｰ)	¥34,800より
LBP-A304G2(A3ﾚｰｻﾞｰ)	¥29,800より
LBP-A309G2(A3ﾚｰｻﾞｰ)	¥34,800より
BJ-10V(A4ﾓﾉｸﾛ)	¥8,000より

デスクトップ用メモリ

EFA-4000(FA用4M)	¥1,200より
PIO-EX134-2M(DA134用2M)	¥1,200より
AP34-8M(AP2用8M)	¥2,400より
EAB-6000(BX,BA,AS,AP,AE用6M)	¥2,400より
EAB-8000T(98ﾒｲﾄ､ﾌｪﾛｰ用8M)	¥2,800より
EFA-8000(FA用8M)	¥2,400より
BA34-10M(FA,BA,BX,AE,AS,AP用10M)	¥3,200より

ノート用メモリ

Libretto20,30用12MRAM)	¥6,800より
Libretto70用16MRAM)	¥9,800より
ENR-4000(98NS/R用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
LD用4M(LD,NE3,ND2用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
NA34-4M(NA/C用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
NE34-4M(NE用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
NE34A-4M(NE,NS/A用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
NR34-4M(NS/R用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
NP34-4M(NP,NS,NE2用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
NX34-4M(NX/C用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
PC-9821NE-B01(NE,NS用4MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥1,200より
ENA-8000(NA,C用8MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥2,400より
ENB-8M(NA15,13NB10LA10用8M)	¥2,400より
ENP-8M(NE2,ND,NP,NS用8M)	¥2,400より
ENR-8000(NS/R用)	¥2,400より
ENX-8000(9801NX,C用8M)	¥2,400より
NA34-8M(NA/C用8M)	¥2,400より
NB64-8M(NA13,12,9,NB7,LA10,7用8M)	¥2,400より
NE34-8M(NS/A用8M)	¥2,400より
NP34-8M(NP,NS,NE2,ND,ES用8M)	¥2,400より
NX34-8M(NX/C用8MRAMﾎﾞｰﾄﾞ)	¥2,400より
PC-9821N-B02(NS,NP,NE2,ND,NF用8M)	¥2,400より
PC-9821NE-B03(NE用12M)	¥4,800より
EN8-16M(Nw150,133,Nr166,15,Ls13用16M)	¥6,800より
ENB-16M(NA9,12,NB7用16M)	¥6,800より
NP34-16M(NP,NS,NE2,ND,ES用16M)	¥6,800より

その他

スキャナー．デジカメ

GT-5000WINS(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥18,000より
GT-6000(300dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥25,800より
GT-8000(400dpi.A4ﾌﾗｯﾄ)	¥19,800より
C-400(35万画素,ｵﾘﾝﾊﾟｽ)	¥19,800より

ハードディスク

ST32140A(IDE2GB)	¥18,800より
HDVS-U2.1G(外付)	¥22,000より
DNB-210(FELLOW用210MB)	¥4,400より
LIBRETTO270MBHDD	¥12,000より

MO・CD・FD・DVD

CDG-SX4(4.4*CD)	¥9,800より
SMB-640WE(MO,640)	¥44,800より
PC-FD312(外付3.5"FDDX2)	¥9,800より
PC-FD512(外付5"FDDX2)	¥8,800より
KXL-810AN(20*CD)	¥16,800より
MON-E230(230MBMO)	¥22,000より

ODP

HDX-32B(BXﾖｳ3XODP)	¥10,800より
HAS-33TG(486SXﾖｳ3倍速CPU)	¥12,800より
JBOXDX4ODP100	¥12,800より
JBPODPMT66X166	¥19,800より
HND-25W(ND.NE用4DX2-50)	¥4,800より
JBOXPODP3V150	¥12,000より
ODP486DX-33SZ802	¥4,800より
CYRIX686MX(MMX-P166相当)	¥9,800より
ODP486SX-20	¥3,800より

モデム・通信機器

AR336(外付け33.6Kﾓﾃﾞﾑ)	¥10,800より
BOKA MODEM MV(外付け28.8Kﾓﾃﾞﾑ)	¥8,800より
SMD-560BW(外付け56Kﾓﾃﾞﾑ)	¥11,800より
PCLINK TA212	¥4,800より
PV-JF5600(ｶｰﾄﾞ型56Kﾓﾃﾞﾑ)	¥9,800より
MDFCA00A(14.4Kbps,PCｶｰﾄﾞ)	¥6,800より
HP J2601B(10BASE-T24ﾎﾟｰﾄ)	¥32,800より

各種ボード・他

SUPER SONIC JR(DOS/V用ｻｳﾝﾄﾞﾎﾞｰﾄﾞ)	¥4,800より
ｱｯﾌﾟﾙｷｰﾎﾞｰﾄﾞ	¥2,400より
98ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ	¥3,400より
ﾉｰﾄｵｰｹｽﾄﾗ MIDI	¥8,900より
PC-9821N-U04(ﾄﾞｯｷﾝｸﾞｽﾃｰｼｮﾝ)	¥39,800より
EDGE3D(9821用3Dｱｸｾﾗﾚｰﾀ)	¥11,800より
GA-968V4/98PCI	¥12,000より
PS-NX9414-C1	¥29,800より
PC-9821N-P03	¥24,800より
PK-UG-X007	¥19,800より

PCカード

APA-1460(PCMCIA/SCSIｶｰﾄﾞ)	¥8,800より
MSC-110(SCSI2ｶｰﾄﾞ)	¥6,800より
PCSC-98(SCSIｶｰﾄﾞ)	¥7,800より
DF2814BX(33.6Kｶｰﾄﾞﾓﾃﾞﾑ)	¥11,800より
AD-PCS201(SCSI-3ｶｰﾄﾞ)	¥4,800より
QA-PC86(ｻｳﾝﾄﾞｶｰﾄﾞ)	¥4,800より

全商品リフレッシュ済

中古及び新品高額買取致します！
来店即金換金OK！
出張買取りも行っています。台数は一台でもOK。
周辺機器も高額買取り致します。
まずはお電話を！

掲載商品は在庫のごく一部です。お探しの商品がございましたらTEL又はFAXにてお問い合わせ下さい。万が一編集、校正ミスがありましたら、ご容赦下さい。

ご注文いただいた商品の初期不良又は当社保証期間内の故障については、パソコン本体は6カ月、その他周辺機器はその商品の保証期間内で当社にて無償修理させていただきます。

まず、電話(048-222 -8655)で在庫・現在のお値段(価格は変動しますが安くなっていることが多いです)を確かめて!! お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお知らせください。(送料・振込手数料はお客様のご負担となります。)

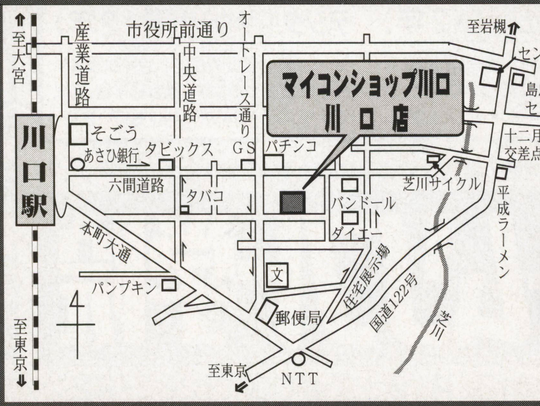
現金書留

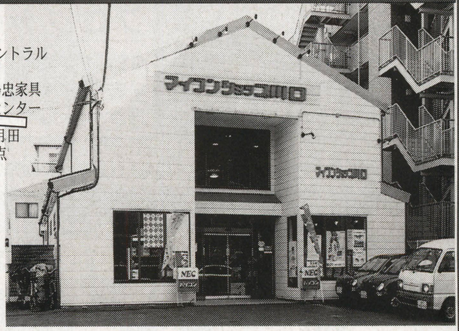
郵便局より現金書留にて商品代金をお送りください。
書留到着後、商品を宅配便にて発送いたします。
(新品中古)〒332-0012　埼玉県川口市本町2-6-25

クレジット（新品のみ）

申込みは御電話で受け付けいたします。信販会社の審査、承認後申込書をお送りいたしますので、記入、捺印後ご返送下さい。
申込書を受取次第商品を発送いたします。

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料(%)	2.0	2.3	2.5	3.0	3.5	4.5	5.5	6.5	7.5	10.5	11.0	15.0	16.0	20.0	21.0





川口市本町2-6-25
TEL·048-222-8655

注目!生徒数倍増!近い将来、頂点を制する精鋭ゲーム専門校

電脳全開

即戦力となる人材を育成

クラスを5〜6人のチームに編成し、ソフトハウス方式による実践授業と個人指導を展開。さらに選択講座も多数設置。希望する職種に合わせた科目を効率よく学習できます。

11年度生
入学願書
7月1日受付開始

入学案内書無料進呈
ハガキに住所・氏名(フリガナ)・年令・学年(職業)・電話番号・雑誌名(○月号)を明記し、お申込みください。電話連絡でも結構です。

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校
ゲームデザイナー学部
全日制 定員400名

プランニング科〈2年〉
企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかります。

グラフィック科〈2年〉
ゲームのグラフィックを描く各種ツールの使い方などを学び、2Dや3DCG、映像作品の制作に取り組みます。

キャラクター科〈2年〉
ゲーム制作技術を修得した上で、ストーリーに合わせた登場人物のオリジナルキャラクターの設定を考案します。

プログラム科〈2年〉
C言語を基礎から学び、ゲーム制作を行います。選択では、コンシューマーゲーム開発やVisual C++、DirectXを学習。

デジタルサウンド科〈2年〉
シーケンスソフトの使い方や作曲理論などDTMのノウハウを基礎から学習。選択でサウンドドライバー制作も行います。

絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校!最適な設備と環境が技能修得をバックアップ!!

日本ゲームソフト学院

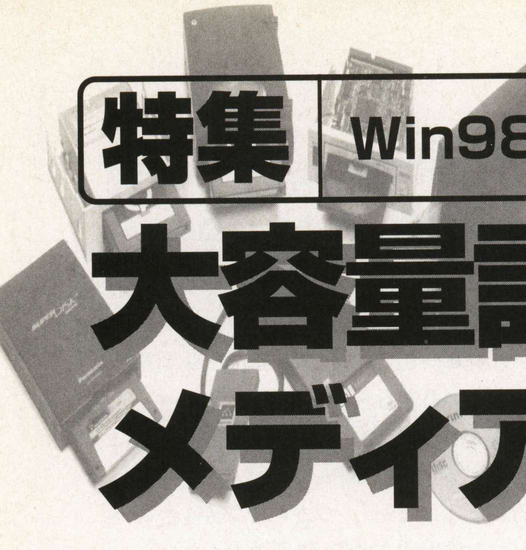
〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 Tel 03-3261-8211
http://www.tag.co.jp/NIPPON GAME/

学院特別奨学金制度 本学院への入学を強く希望しゲームデザイナーになるための明確な目的意識と勉強意欲をもった人に対し、優先的に入学を許可するとともに、特別奨学金24万円を1年間支給します。

学院見学・入学相談 好評!毎日実施中!希望する人は電話で予約し来校下さい。

体験入学 毎月第2・4土曜日に実施中!PM1〜参加希望者はハガキに住所・氏名・年令・電話を明記!

●求人倍増!学生寮(男女)完備。朝日、毎日、読売新聞社等の奨学金制度(学費全額免除・給与12万円支給)さくら銀行提携教育ローン(毎月6276円で学べる。保護者80万借入14年返済)



特集 Win98導入に必須！

大容量記録メディア活用術

話題のWindows98導入から，主なメディア紹介，低予算でできる増設テクニックや読者からの投稿まで，たくさんの活用術を紹介。
これらを試すだけでも，あなたのパソコンがグッと使いやすくなることまちがいなしです！

ハードディスク空き容量確保に大容量記録メディアが活躍！

ついに発売された新OS（基本ソフト）『Windows98 日本語版』（第1表）。周辺機器の接続やハードディスク管理などが強化され，より使いやすくなっています。

Windows98をインストール（導入）して，その新機能を早く体験してみたいと思っている人も多いでしょうが，ちょっと待った！ Windows98の導入に，大容量記録メディアがあればとても便利なのを知ってましたか？

ここでは，Windows98導入に際してどんな場面で大容量記録メディアが必要になるか，見てみることにしましょう。

大切なデータを別メディアにバックアップしよう

Windows95からアップグレードしてWindows98を導入するには，約220MBのハードディスク空き容量が必要になります（第2表）。ベーマガ読者のうち，これだけの空き容量を持っているユーザーが，はたして何人いるでしょうか？ たくさんのアプリケーション・ソフトや，それに付随するデータがあって，とてもそんな空き容量はないと思います。

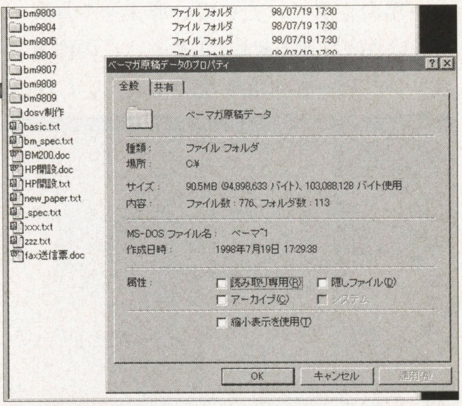
空き容量を確保するために，まずはハードディスクの整理からはじめることにしましょう。

まず，ゲームのセーブデータやアプリケーション・ソフトの作業ファイルといった個人的なデータを，別のメディアに待避させます。大容量記録メディアを使えば，大切なデータをまとめて保管できて便利ですね（写真1）。

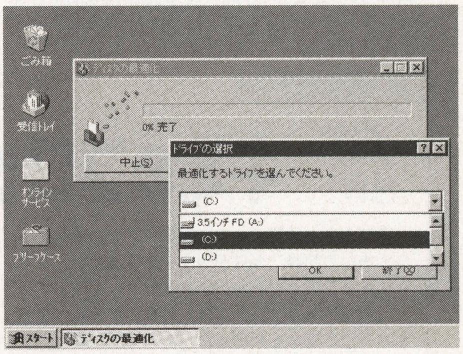
続いて，あまり使わなかったり，容量を多く消費していそうなアプリケーション・ソフトを削除します。必要になったら，ハードディスクではなく，大容量記録メディアに導入してもよいでしょう。

ひととおりデータの移動や削除が済んだら，仕上げとしてハードディスクの最適化を行ないます（写真2）。分割して保存されていたデータが，再配置で連続して記録されるので，ハードディスクの空き容量のアップが期待できます。

これで，導入のための空き容量が確保できました。ですが，Windows98の導入はもうちょっと待ってください。今度は，削除したアプリケーションの再導入に備えて，便利な導入用メディアを作成することにしましょう。



《写真1》個人的な作業ファイルを別メディアに待避させるだけでも，かなりの空き容量を確保できる



《写真2》Windows98を導入するハードディスクを最適化（デフラグ）しておけば，少しは空き容量がアップする

《第1表》Windows98パッケージ価格表

製品名	用途	オープン価格（推定実売価格）
アップグレードパッケージ	Windows95からのアップグレード	13,800円 7,000円（アカデミック（学生向け）価格）
通常パッケージ	他の基本ソフトからの導入	24,800円 14,000円（アカデミック（学生向け）価格）

《第2表》Windows98導入に必要な主なパソコン仕様

パソコン		
CPU	i486DX-66MHz以上（推奨：Pentium以上）	
メモリ	16MB以上（推奨：32MB以上）	
ハードディスク容量		
アップグレードパッケージ	約220MB	オプション選択により190MB〜240MBの間で増減
通常パッケージ	約330MB	オプション選択により300MB〜390MBの間で増減
備考	CD-ROMドライブ，フロッピーディスク・ドライブ必須	

CD-RやMOにセットアップ・プログラムをまとめよう

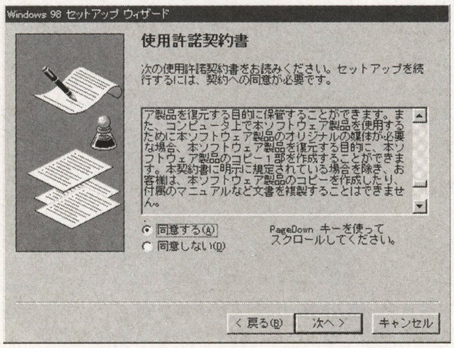
さまざまなソフトをWindows95に導入しようとすると，アプリケーションによっては，動作が不安定になったり，まったく動作しなくなってしまうことも考えられます。また，どうしても調子が悪くなって，OSであるWindows95の導入をやり直した，という経験をお持ちの人もいると思います。

アプリケーション・ソフトの再導入は，「上書きインストール」では問題が解決しない場合が多く，たいてい導入をやり直さなければなりません。しかし，この作業はフロッピーを何度も交換したり，CD-ROMを何枚も用意しなければならず，意外と手間がかかります。

また，オンライン・ソフトや，周辺機器を認識させるためのドライバ・ソフトを，いろいろなホームページからダウンロードするのも，結構面倒です。

こんなときに備えて，CD-RやMOなどの大容量記録メディアに各ソフトのセットアップ・プログラムをまとめて，導入用メディアを制作しておきましょう。

メディア交換の手間が省け，再導入の作業がある程度軽減されます。使ってみると，実に便利です！（第1図）



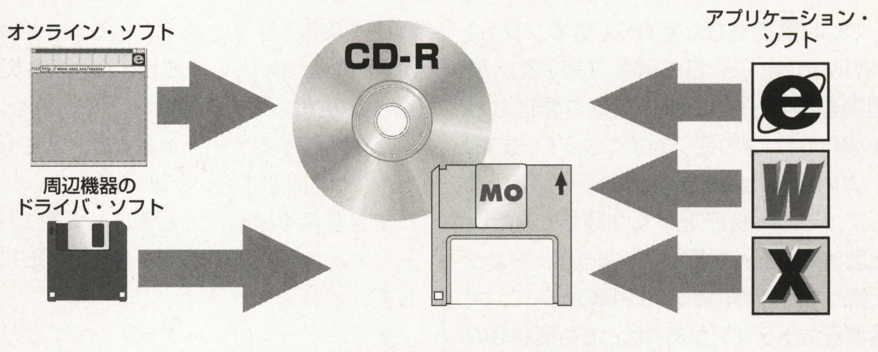
《写真3》Windows98の導入時に見られる使用許諾契約書。復元が目的なら，コピーを一部作成することが許されている

市販ソフトをコピーしてもいいの？

「オンライン・ソフトやドライバ，市販のアプリケーション・ソフトをメディアにコピーしていいの？」そんな疑問を持つ人もいるかもしれません。

各ソフトに添付されている使用規約にもよりますが，“個人でのバックアップ目的によるコピー”，つまり自分が1台のパソコンに対してだけ使うのであれば，一部だけコピーを作成することはたいてい認められています（写真3）。

必要なアプリケーション・ソフトやドライバを1枚のメディアにまとめよう



《第1図》導入用メディアを作成しておけば，メディアの交換など面倒な作業を軽減できる。ぜひ用意しておこう。ただし，自分のパソコン以外には絶対使用しないこと

予算ゼロ! キミのフロッピーディスクを（2倍の）2.65MBにできる！

デジカメの写真データや画像ファイルは，意外に大きいですね。人にデータをあげるとき，みなさんはどうやって配っていますか？

「電子メールで」という人も多いかもしれませんが，ここでおすすめしたいのが1枚20円と“安く済む”フロッピーディスクです。「でも1.44MBじゃ容量不足」と思うかもしれません。

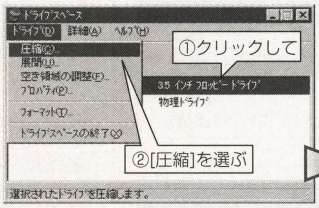
そんなときは，Windowsに添付されている容量倍増ツール『ドライブスペース』を使いましょう。ハードディスクに使っている人もいるかもしれませんが，これはフロッピーディスクにも効果があるのです。

[スタート]ボタンを押して，メニューから[プログラム]-[アクセサリ]-[システムツール]-[ドライブスペース]を選択することで，ソフトが起動します（メニューにない人は，WindowsのCD-ROMから「システムツール」を追加しよう）。

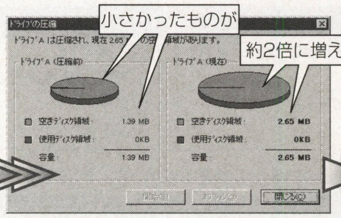
ドライブにフロッピーディスクを挿入したら，あとは写真の手順を踏むだけです。これで，2.65MBのフロッピーディスクのできあがりです！

「他のマシンで読めるの？」と思う人もいるでしょうが，心配ご無用。倍増化されたディスクには“readthis.txt”という，ドライブスペースを実行する手順が書かれたファイルが自動作成されているのです。Windows95同士はもちろん，Windows95→Windows98でも問題なく認識してくれます（ドライブスペース3→ドライブスペースのみ互換性がないので注意）。

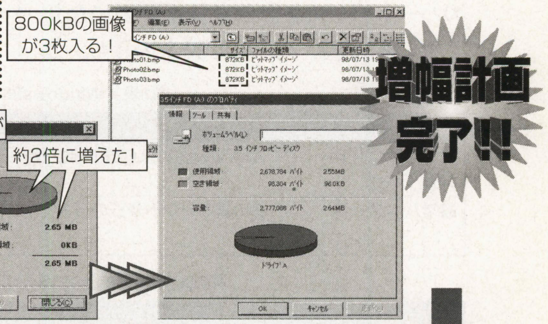
大容量記録メディアの手はじめは，ぜひこのフロッピー倍増計画からはじめてください！



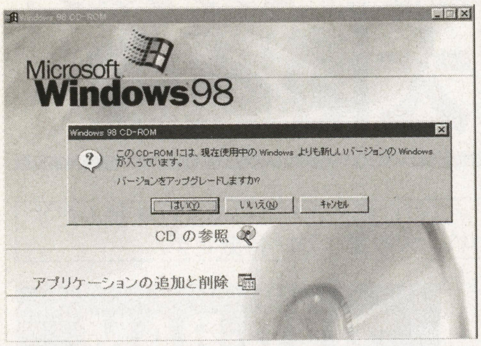
▲これがディスク容量を増やしてくれる『ドライブスペース』だ。これを起動したら，[3.5インチフロッピードライブ]をクリックして選択状態にし，メニューから[ドライブ]-[圧縮]を選ぶ



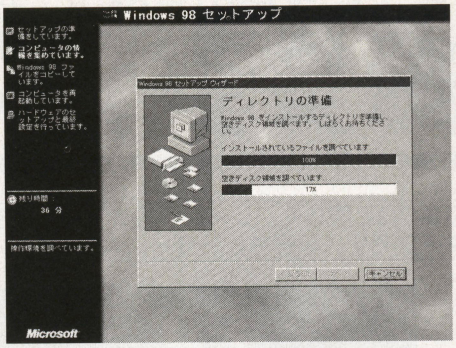
▲すると，フロッピーディスクをチェックして，圧縮処理がはじまるのでしばらく待とう。このファイルの圧縮により，みごとフロッピーディスクの容量が，1.39MB→2.65MBと約2倍に増えた！



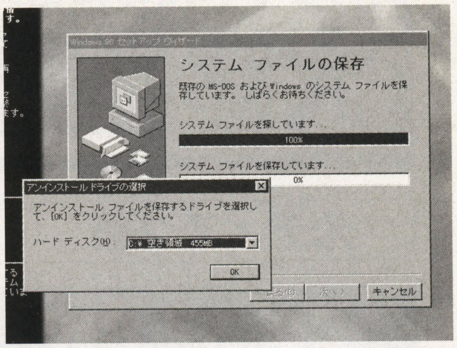
▲画像データを3枚入れても大丈夫。これならフロッピーディスクも，リッパな“大容量記録メディア”と呼べるかも？　ファイルの種類によっては，圧縮が効かないこともある



《写真4》準備もできたので，さっそくWindows98を導入しよう！　OSをアップグレードする瞬間は，ワクワクする



《写真5》Windows98導入の基本画面。どれくらい時間がかかるか，この画面で知ることができる



《写真6》Windows95のシステム・ファイルを保存しておけば，Windows98を導入する前の状態に復元できる。なるべく保存しよう

もちろん，作成したメディアを他人に貸したり，別のパソコンに使えば，法律違反となり罰せられます。

あくまでも，1台のパソコン専用のバックアップ・メディアとして使用するようにしてください。

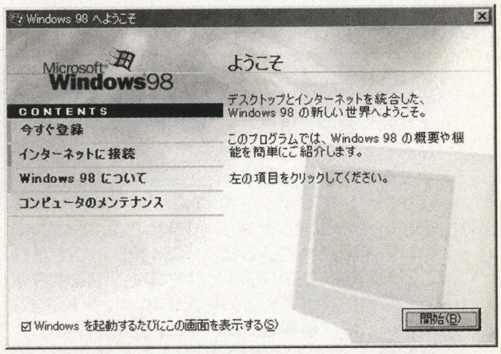
ハードディスク容量が確保され，アプリケーション再導入のためのメディアを作成すれば，Windows98導入のための準備は完了です。いよいよ，Windows98の導入に取り掛かりましょう(写真4，5)。

システムファイルを待避させればハードディスク空き容量はもっと増える

Windows98の導入では，以前の基本ソフトである，Windows95のシステム・ファイルを保存することができます(写真6)。システム・ファイルがあれば，Windows98に移行して，アプリケーションが動作しなかったり，周辺機器が認識されないなどのトラブルが発生した場合，緊急措置としてパソコン環境をWindows95に戻すことができるのです。

システム・ファイルの容量は，パソコンにもよりますが50MB以上になります。保存先を指定できるので，ハードディスク容量を効率的に利用するために，大容量記録メディアに保管しておきましょう。

いかがでしたか？　これで大容量記録メディアがWindows98導入に際して，非常に役に立つことがわかってもらえたと思います。みなさんも大容量記録メディアを用意して，Windows98を導入しましょう！　きっと，作業がスムーズに進みますよ。



《写真7》Windows98の導入に成功！　途中周辺機器のドライバが必要になることもあるので，先ほど作成した導入用メディアを用意しておこう

●230MB　MOドライブ

最高速で人気No.1の外付けMOドライブ

オリンパス

230MO TURBO BLACKⅡ
標準セット　価格46,000円

230MO TURBO WHITEⅡ
標準セット　価格46,000円

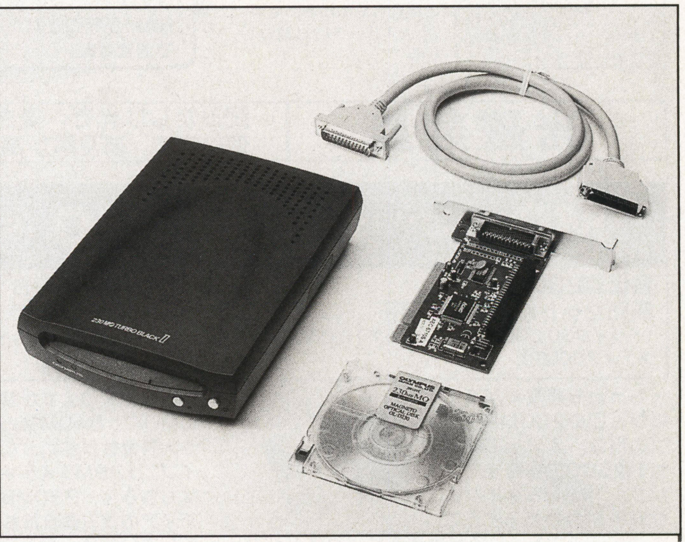
■問い合わせ先　オリンパスカスタマーサポートセンター　☎0426-42-7499
■ホームページ　http://www.olympus.co.jp/LineUp/Mo/mo.html

『230MO TURBO BLACKⅡ／WHITEⅡ』(価格46,000円)は，ディスク回転数4200rpm，シークタイム25msという高速アクセスを可能にした，230MBクラスの最高速ドライブです。

最大10Wと消費電力が低いため，冷却ファンが不要。外付けドライブ特有の騒音がありません。700gと軽量なので，携帯ドライブとしても使用できます。大容量データのやりとりにピッタリです。

128MB，230MBのMOディスクが利用できます。なお，オーバー・ライトMOディスクには対応していないので，メディアを間違えて選ばないようにしてください。

ユーティリティ・ツールが付属しているセットや，ドライブ本体のみ，接続用のPCカードやケーブルまで付属したセットなど，使用条件に合わせたセットモデルが用意されています。



230MO TURBO BLACK Ⅱ／WHITE Ⅱ主な仕様

モデル名	230MO TURBO BLACKⅡ，230MO TURBO WHITE Ⅱ
データ転送レート	128MB:896KB／s，230MB:1.72MB／s
対応ディスク	128／230MB MOディスク
インターフェース	SCSI-2
備考	フォーマットソフト，メディア1枚付属，ACアダプタ

後悔しないために各メディアの長所＆短所・関連性をチェックしよう！

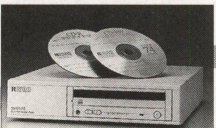
大容量記録ドライブ メディア大博覧会

光ディスク族

音楽CDと同じく，レーザー光線を使ってディスクに記録されている凹凸を読みだすタイプです。記録もレーザーによって行なわれ，大容量なのが特徴です。

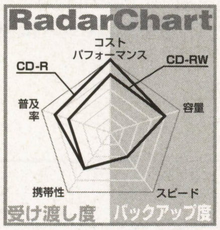
CD-R／RW

容量約640MB
実売セット価格・約4万円
（ドライブ30,000円＋SCSIボード10,000円＋メディア200円）※CD-RWはドライブ50,000円



CD-Rは，メディア単価の暴落により，運用コストが一番安く済むことがおすすめのポイントです。書き込みには多少手間がかかりますが，一度書き込んでしまったメディアは，たいていのマシンに装備されているCD-ROMドライブで読むことが可能，CD-ROMだけでなく，音楽CDなども気軽に自作できるのも大きなメリットです。

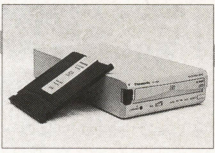
CD-Rに“再書き込み”機能を追加したCD-RWは，メディア単価が高いことが欠点（約1,500円）。「普通に記録メディアとして使うときはCD-RWで」「人に配るものはCD-Rで」と使いわけることがポイントです。また，CD-RWドライブは，CD-Rも作成できるメリットがあります。



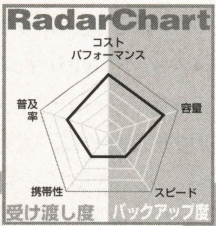
● 640MBという容量は，現時点では十分な大容量。スピードは，書き込みこそ2倍速（300kB／秒）程度が主流だが，通常のCD-ROMドライブを使えば読みだしは10倍速以上と高速なものが多いため，バックアップにも適している

PD

容量約640MB
実売セット価格・約2万円
（ドライブ15,000円＋メディア2,000円）



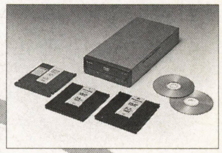
CD-ROMドライブとしても使えるPDは，最近ドライブやメディアの価格が大きく下がり，注目です。とくにIDE接続タイプのドライブが安く，初期投資を抑えたい人におすすめ。CD-ROMドライブを買おうと思っている人は，ぜひPDドライブも候補に入れましょう。



● 640MBという大容量が魅力。スピードはそれほど速くないが，1ドライブでCD-ROM＆PD兼用できるのは，省スペースに役立つだろう。残念ながら普及率は高くなく，またメディアの大きさも考えると，受け渡しにはあまり向いていない

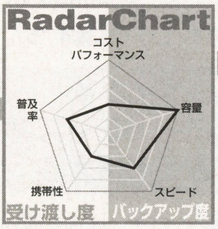
DVD-RAM（ラム）

容量約5.2GB
実売セット価格・約8.5万円
（ドライブ70,000円＋SCSIボード10,000円＋メディア4,000円）



まだ発売されたばかりですが，将来の主力メディアとなることが期待されているDVD-RAM。DVDビデオの普及が進むことによって，さらに普及率，コストパフォーマンスが高まっていくでしょう。

現時点でも，5.2GBという最大容量は大きな魅力！　他にくらべるとドライブの価格が高めですが，予算に余裕があるなら，将来性も含めて絶対おすすめのメディアです！



● 両面5.2GBという容量は最強で，1MBあたりの単価は1円を切っている。これは，CD-Rにつぐ安さ！　ただし，まだドライブ本体の価格が高いこと，普及率が低いことなどの欠点がある。ぜひ，今後の普及に期待したいメディアだ

DVD-R

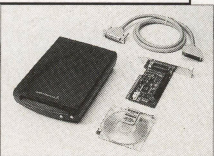
CD-Rと同じく，一度しか書き込めないDVD-R。大容量は魅力ですが，DVD-RAMが発売された今となっては，おすすめできません。

光磁気族

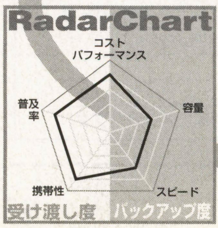
読みだしは光で，書き込みは磁気＆光を使います。普及率が高いのが特徴です。

MO（230MBタイプ）

容量約230MB
実売セット価格・約4万円
（ドライブ30,000円＋SCSIボード10,000円＋メディア500円）



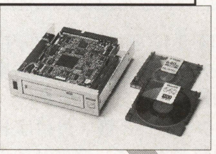
もっとも普及率が高いのが，この230MBタイプのMO。メディア単価も1枚500円程度までさがり，128MBタイプより安い場合もあるようです。ドライブ本体の価格を見ても，コストパフォーマンスが高いことが特徴です。



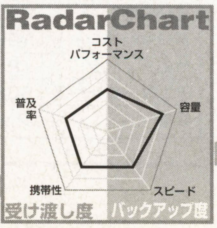
● 230MBという容量は，実用上は十分な大きさ。ドライブによっては，ハードディスクなみの高スピードを実現している。普及率，携帯性も高く，すべての項目において，バツグンにバランスがいいことが特徴だ。迷ったらこれがおすすめ！

MO（640MBタイプ）

容量約640MB
実売セット価格・約6万円
（ドライブ50,000円＋SCSIボード10,000円＋メディア1,500円）



バランスのよさが魅力のMOに，640MBという大容量性が加わったタイプ。128MBメディアはもちろん，230MBメディアの読み書きにも対応しています。普及率が高くないことと，ドライブ本体が高価なのが欠点といえるでしょう。



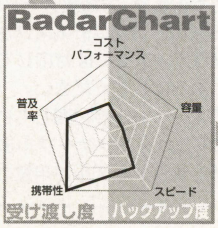
● 640MBという容量は，230MBのMOとくらべると倍以上。その性能やメディア互換性なども評価できるが，普及率とコストパフォーマンスはこれからの話。しかし，いずれは230MBタイプに取って代わる可能性が高い

メモリ族

スマート・メディア

容量4／8／16MB
実売セット価格・約1.5万円
（フラッシュ・パス10,000円＋メディア8MB 4,000円）

スマート・メディアは，主にデジタル・カメラで使われている記録メディアです。しかし，右の写真のような媒介機器『フラッシュ・パス』の登場によって，気軽にフロッピーディスク・ドライブで使えるようになりました。容量はもの足りないかもしれませんが，とにかくサイズが“小さい”ことがポイント（500円玉なみ!）。携帯性はバツグンといえるでしょう。



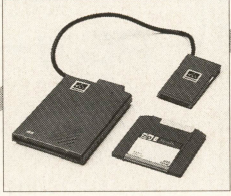
● 容量は4／8／16MBと少ないが，そのコンパクトなサイズは特筆モノ。メモリなので，メディアの耐久性も高く，スピードも速い。ただし，他のメディアとくらべると多少割高で，コストパフォーマンスはもの足りないかも

磁気族

フロッピーディスクに代表される，磁性体にデータを記録するタイプです。それぞれ互換性はほとんどありませんが，高速で読み書きできることが特徴です。

Zip（ジップ）

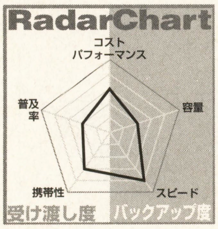
容量約100MB
実売セット価格・約3.5万円
（ドライブ約30,000円＋ケーブル3,000円＋メディア1,500円）



低価格なドライブと，高速な読み書きスピードが特徴のZip。ドライブが低価格なわりには，メディア単価がそれほど安くなく，運用コストがかかってしまう点が残念です。また，100MBという容量は，今となっては“大”容量とはいいがたく，不満を持つ人もいるかもしれません。

しかし，Zipのもう一つの特徴として「扱いが手軽である」ということがあります。Zipドライブには，通常のSCSI接続タイプのほかに，パラレル接続タイプも用意されています。さらに，最新のZipPlusでは，1台のドライブでその両方の接続方式に対応。ドライブ自体も軽くコンパクトなため，「ドライブごと持ち歩く」という人にもおすすめです。

その手軽さから，“HDR”（音楽をハードディスクに録音するシステム）のバックアップ用メディアとしてもよく使われます。

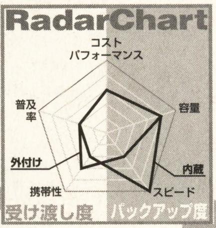


●ドライブが低価格なため，一見コストパフォーマンスが高いように感じるが，かんじんのメディア単価がいま一つ安くないのが残念。ただし，薄型携帯タイプやパラレル接続タイプなど，ドライブごと持ち歩くという使いかたができるのが魅力

SparQ（スパーク）

容量約1GB
実売セット価格・約3.5万円
（ドライブ約30,000円＋メディア5,000円）

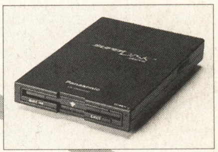
SparQは，Jazドライブなどと同じリムーバブル・ハードディスクの系列に属しています。その中身は，高速なハードディスクを，取り外しが簡単なようにカートリッジ化したもの。容量も1GBと大きく，スピードも高速で非常に使い勝手がいいことが特徴です。ただし，他とくらべると，メディア自体が割高になってしまうのが欠点です。「ハードディスクを増設する代わりに」というような使いかたに向いています。



●SparQには，IDE接続の内蔵タイプと，パラレル接続外付けタイプがある。外付けタイプは，パラレル・ケーブルを使ってノート・パソコンとも接続可能。しかし，その手軽さと引き替えに，スピードは他にくらべ遅くなってしまうのが欠点だ

LS-120

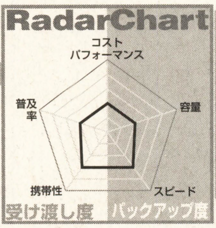
容量約120MB
実売セット価格・約1万2千円
（ドライブ価格10,000円＋メディア1,400円）



フロッピーディスクと互換性を持たせつつ，120MBの『スーパーディスク』を使用できるLS-120。今どきの大容量記録メディアとしては，120MBというのはちょっと中途半端な容量かもしれません。

しかし，ドライブの低価格化が進み，IDE接続タイプのドライブなら価格10,000円程度で購入することができるのは，大きな魅力。「フロッピー・ドライブが壊れたから買い換えよう」と思っている人は，候補に入れてもいいでしょう。

とくに，フロッピー・ドライブを内蔵していないノート・パソコン・ユーザーは，注目してください！



●“大容量フロッピーディスク”という規格は，今までもたくさん登場したが，その中でも一番成功しているのがLS-120だ。ドライブ本体もコンパクトなのが特徴。容量やスピードはそれほど魅力はないが，ドライブの価格が安いのが魅力だ

Jaz（ジャズ）

1GBのリムーバブル・ハードディスクとして脚光を浴びた，Jaz。SCSI接続による高速性能と，当時としては安価な価格設定により，人気を博しました。しかし，ドライブ，メディアともに圧倒的に低価格なSparQが登場して，立場がちょっと苦しいのが現状。メディアの低価格化が望まれます。

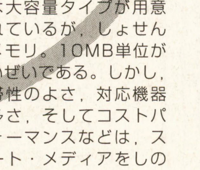
FD

10年前までは問題なく使えたフロッピーディスクも，1.44MBという容量は今では役不足。しかし，スマート・メディアをフロッピー・ドライブで使うなど，活用する方法はまだまだあるようです。

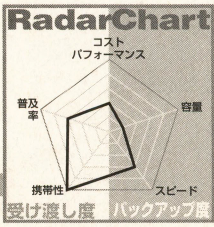
“回転しないメディア”のため，信頼性＆スピード，そしてコンパクトさは抜群！

フラッシュ・メモリ

容量 ～数10MB
実売セット価格・約2万円
（PCカード・スロット・ドライブ10,000円＋メディア20MB10,000円）



ノート・パソコンなどでおなじみの，フラッシュ・メモリ。最近は，写真右のようなコンパクト・タイプも，Windows CEマシンやデジタル・カメラで採用されるようになりました。デスクトップ・パソコンでも，PCカード・スロット・ドライブを装備することで，外部接続ドライブのように使用することができます。衝撃や汚れなどにも非常に強く，そして小さいことがメリットです。



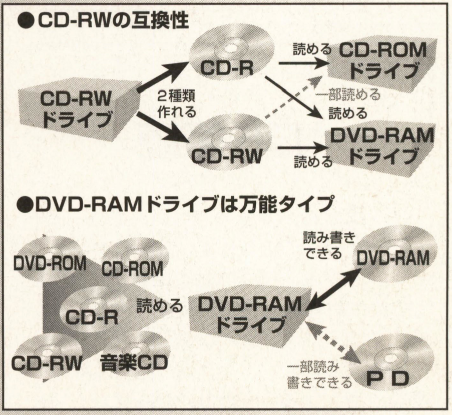
●スマート・メディアよりは大容量タイプが用意されているが，しょせんはメモリ。10MB単位がせいぜいである。しかし，携帯性のよさ，対応機器の多さ，そしてコストパフォーマンスなどは，スマート・メディアをしのぐだろう

光ディスク族の互換性に注目！

光ディスク・メディアはさまざまな種類がありますが，そのしくみやメディア・サイズがほぼ同じことから“互換性”が存在します。たとえば，CD-Rディスクは，たいていのCD-ROMドライブで読めますね。また，PDドライブは，PDディスクの他にCD-ROM／CD-Rディスクの読み込みが可能です。

しかし，新しい規格は互換性が不安定なことがあります。たとえば，CD-Rを再書き込み可能にしたメディア“CD-RW”は，現在ほとんどのCD-ROMドライブでは読み込みできません。しかし，最新のCD-ROMドライブや，またDVD-ROMドライブでは読み込みが可能とされています（ただし，一部のDVD-ROMドライブではCD-Rの読み込みができないという報告もあるので注意が必要）。

この他にも，松下電器産業製のDVD-RAMドライブでは，PDメディアの読み書きを可能にするなど，特徴を持たせる動きもあります（PDは同社が開発にかかわっている）。現在自分のまわりでどのようなメディアが使われているかを見極めて，互換性を考えたうえで製品を選ぶようにしてください。



▲光メディアの互換性の関連図

ドライブ増設にはこれだけの種類がある

ドライブの接続方法を知ろう

大容量記録メディアを使用するためのドライブは，大きく分けて4種類の方法でパソコンと接続することになります。

他の周辺機器との兼ね合いや，利用目的，使い勝手，予算などを考えて，手持ちのパソコンにあった方法を選びましょう。

ここで，どんな接続方法ができるかチェックしてください。

多くの機器を同時に接続できる！

SCSI接続

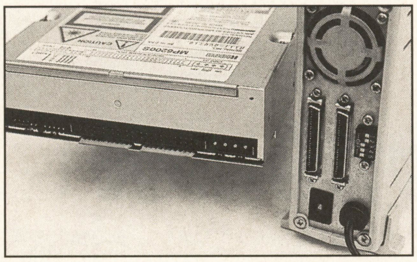
スカジーせつぞく

ドライブ以外にも，スキャナをはじめとするSCSI機器を複数同時接続したり，異なるパソコン同士で一つのSCSI接続機器を共有できるのが大きな特徴です（ドライバが別途必要）。

SCSI接続をするには，SCSIインターフェース・ボードが必要です。拡張スロットやPCカード・スロットに，SCSIインターフェース・ボードを取り付けて増設します。

外付けと内蔵の2種類がありますが，外付けの場合，製品によって接続コネクタの形状が異なることが多いので，それに合ったケーブルを用意しなければならないのがちょっと面倒です。

従来のSCSIは最大で5MB／秒，SCSI-2では10MB／秒というデータ転送速度を実現しています。



▲SCSIは，外付けと内蔵の2種類がある。内蔵のコネクタ形状はどれも同じだが，外付けには5種類のコネクタがある

パソコンのカバーを開けずに増設可能！

パラレル接続

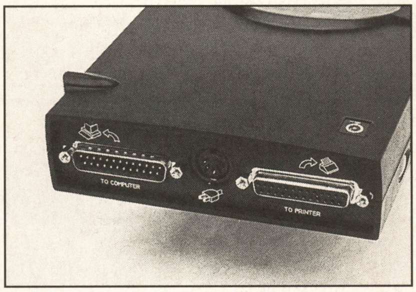
パラレルせつぞく

パラレル接続は，通常プリンタの接続で使われるパラレル・インターフェースに接続する方式です。パラレル・インターフェースは，多くのパソコンが標準で装備しています。

対応したドライブは，Zipドライブや，後で紹介しているSparQドライブなどがあります。

データ転送速度はSCSIにくらべて低速ですが，パソコンのカバーを開けることなく接続ができるので，面倒な作業が苦手な人にはうれしいですね。

他のパラレル機器を，数珠（じゅず）つなぎのように接続して使えるドライブもありますが，切り替え器を経由したほうが，動作も安定するでしょう。



▲ほとんどのパソコンに標準で装備されているパラレル・インターフェースを使って接続する。面倒な作業なしで接続できるのが強み

ノート・パソコン御用達接続方法！

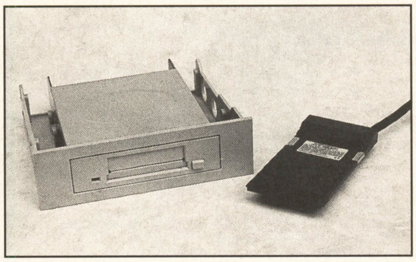
PCカード接続

ピーシーカードせつぞく

PCカード接続は，ドライブに付属している接続用PCカードを使う方法です。主に，ノート・パソコン向けの携帯型ドライブがこの方法を採用しています。

通常，パソコンの電源を入れたまま増設が可能で，接続も簡単，パラレル接続にくらべてデータ転送も高速と，いいことづくめです。それだけに，PCカード・スロットのないデスクトップ・パソコンで使えないのが，最大の欠点といえるでしょう。

どうしてもPCカード接続のドライブをデスクトップ・パソコンで使いたいときは，PCカードを接続できる周辺機器カード・ドライブを取り付ければOKです。



▲ノート・パソコン用ドライブの多くがこの方法で接続する。カード・ドライブ（10,000円ほど）を用意すれば，デスクトップ・パソコンでも利用できるぞ

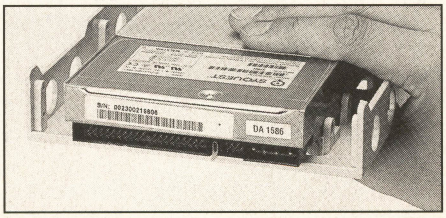
接続用に機器を購入する必要なし！

IDE接続

アイディーイーせつぞく

IDE接続は，多くのパソコンでハードディスクの接続に使われている接続コネクタです。しかし，大容量記録メディアで，IDE接続に対応している製品は少ないのが現状です。パソコンに標準でインターフェースが装備されているので，別途接続用の機器を購入しなくて済むのが，利点といえるでしょう。

内蔵型ドライブを取り付けたいのなら，IDE接続方式を選べば，最低限の予算でドライブを増設できます。



▲主にハードディスクを接続するのに使われるIDE。CD系のドライブに，IDE接続が可能な製品がある

WHAT'S NEW

将来は新しい接続方法が登場？

次世代の標準接続コネクタとして期待されている“USB”（Universal Serial Bus）。すでにプリンタやジョイパッドなどの機器が登場していますが，大容量記録メディア（ドライブ）においても，対応製品が予定されています。

また，デジタル・ビデオカメラに装備されている“IEEE 1394”と呼ばれる接続方式も，現在注目を集めています。最高400Mbit／秒というデータ転送速度は，大変魅力的です。

これからは，これらの新しい接続方法が一般的になるはずです。

平均で1万円安くなる
少ない予算でドライブを増設しよう

ドライブの増設で悩むのが，なんといっても予算と設置スペース。外付けドライブでは，接続に使用するケーブルも増えるので整理が面倒です。また，ドライブ増設にかかる出費もバカになりません。

このどちらの問題も解決してくれるのが，外付け型にくらべて価格が安い，内蔵型ドライブによる増設です。さっそく，内蔵型ドライブの増設にチャレンジしてみることにしましょう。

内蔵型は外付け型より安い

同じモデルでも内蔵型ドライブは，外付け型ドライブとくらべて定価，実売価格ともに10,000円～20,000円ほど安くなっています。少ない予算でドライブを増設したいなら，内蔵型を選ばない手はありません。浮いたお金は，メディアの購入などに当てることができます。

タワー型パソコンなら，増設用のファイル・スロットも一つや二つ空いているでしょうから，作業も容易です。

意外とカンタン 内蔵型ドライブの増設

今回は，SCSI接続対応のCD-RWドライブである，リコーの『MP6200SZ』(価格69,800円)を使用しました。

SCSI接続のため，SCSIインターフェース・ボードや接続するためのフラット・ケーブル，電源コードが必要になります。これらのアイテムがそろっているか事前に確認し，なければドライブと一緒に購入しましょう。

SCSI接続機器は，SCSI-IDという番号を設定しなければいけません。各機器に設定用パネルやピンがあるので，他のSCSI接続の機器と競合しないよう，番号を設定してください(**写真1**)。

接続するケーブルの向きなどに注意して，作業を進めます(**写真2～6**)。

ひととおり接続が済んだら，パソコンの電源を入れてみましょう。

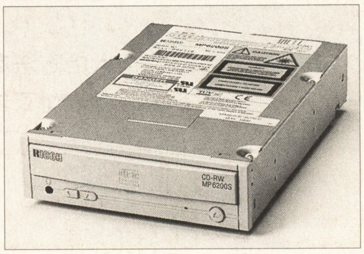
[マイコンピュータ]-[コントロールパネル]-[システム]でプロパティを表示させ，目的のドライブが認識されていれば，増設成功です(**写真7**)。

次のページから紹介する活用例を参考にして，大容量記録メディアを120％使いこなしてください。

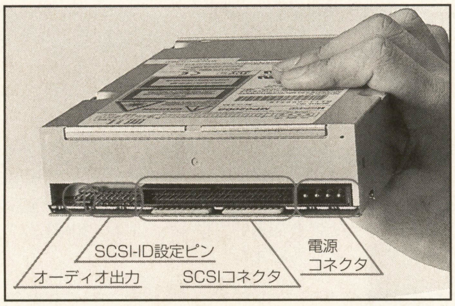
●CD-RWドライブ

リコー
MP6200SZ (内蔵型) 価格69,800円

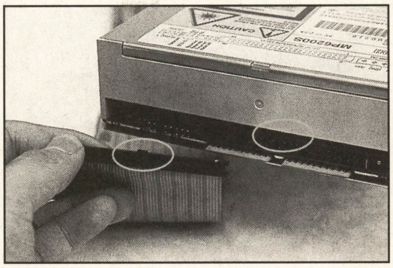
■ 問い合わせ先　お客様相談室　0120-000475
■ ホームページ　http://www.ricoh.co.jp/cd-r/drive/



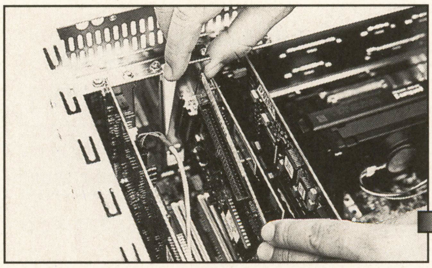
CD-Rに加えて，データ書き込みや書き換え，消去ができるCD-RWメディアに対応したドライブです。SCSI接続の内蔵，外付けモデルと，E-IDE対応の内蔵モデルがあります。



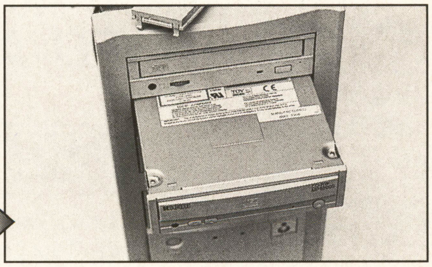
《写真1》今回増設する，SCSI接続方式の内蔵型ドライブ背面。さまざまなコネクタが並んでいる



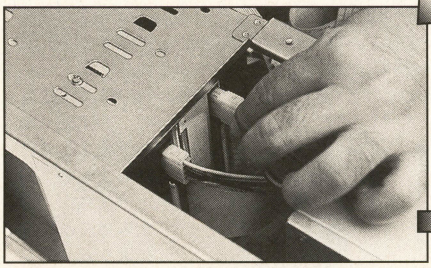
《写真2》接続に使うフラット・ケーブルは，向きが決まっている。ヤマとキリカキで確認しよう



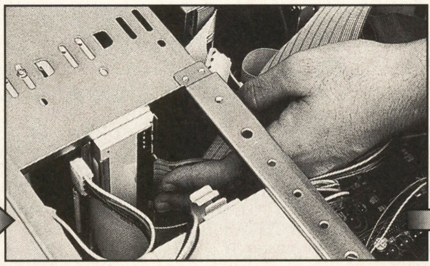
《写真3》本体ケースを開けてSCSIインターフェース・ボードを増設する



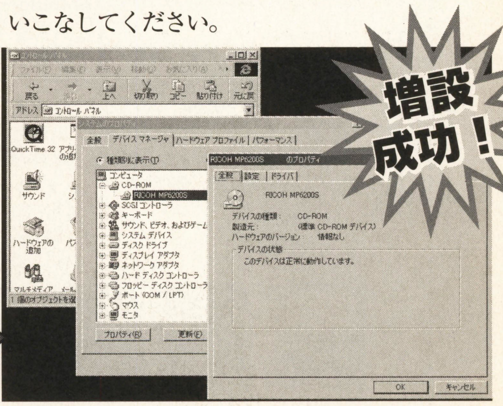
《写真4》ファイル・スロットのフタを開け，スロットにドライブを挿入する。まだ固定はしない



《写真5》電源ケーブルをドライブに接続する。コネクタの向きに注意してしっかり差し込もう



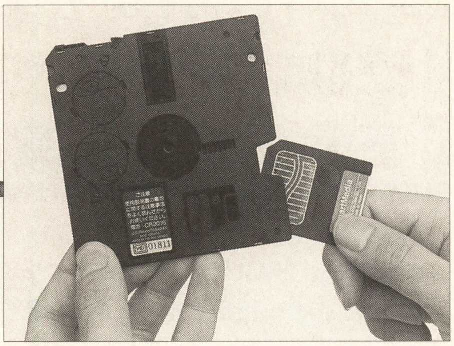
《写真6》フラット・ケーブルを，SCSIインターフェース・ボードとドライブに接続する



《写真7》パソコンを起動してみて，認識されれば増設は成功だ。ドライブを固定して本体カバーを戻そう

ベーマガ編集部全員が愛用

フロッピーディスク・ドライブが最大16MBまで容量アップ?!



《写真1》スマートメディアを挿入するフロッピーディスク型のアダプタがフラッシュパスだ！

フロッピーディスクを大容量化するフラッシュパスとは？

大きさ37ミリ×45ミリ，厚さわずか0.76ミリという，ほぼ切手大の“スマートメディア”は，主にデジタル・スチル・カメラ（以下デジカメと表記）の画像保存用として使われています。

現在，デジカメの画質が上がるにつれて，画像のデータ容量はどんどん大きくなる傾向にあります。そのため，旧来のシリアル・インターフェースを使ったデータ転送方法では時間がかかり，使いづらいのが現状です。

そうした問題を解決すべく登場したのが，このスマートメディアです。そして，フロッピーディスク・ドライブを使って，直接スマートメディアにアクセスできるようにする画期的なアダプタが『フラッシュパス』なのです（**写真1**）。

このフラッシュパスは，同梱されているWindows95用ドライバをパソコンに導入することで，フロッピーディスク感覚でスマートメディアを使えるようになります。

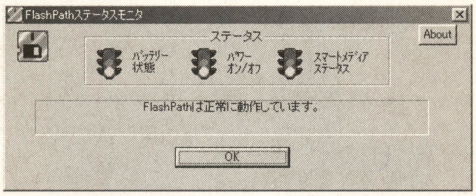
パソコンからデータを保存させることもできる

この『スマートメディア』と『フラッシュパス』の組み合わせは，デジカメで撮影した画像を読み込むのが主な用途ですが，なんとパソコン側から送ったデータも保存することができるのです。

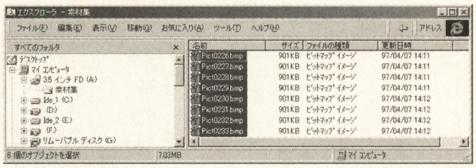
フロッピーディスク・ドライブは，どのパソコンにも標準装備されていますから，フラッシュパスさえあれば，あなたのフロッピーディスク・ドライブが，大容量ドライブとして生まれ変わるのです。

ちょっと大きめのデータをやりとりするときに，大活躍してくれますよ！！

《写真2》パソコンにドライバを組み込むだけで，フラッシュパスが使えるようになる



《写真3》フラッシュパス用ドライバを導入すると，このようなステータス・モニタが起動する。このモニタでフラッシュパスの状態を知ることができる



《写真4》フラッシュパスに，DVビデオカメラから静止画をキャプチャした素材を記録したところ（8MBのスマートメディアを使用している）。見事，8MBフロッピーディスクとして使えた！

●スマートメディア

切手サイズながら大容量を実現

富士写真フイルム

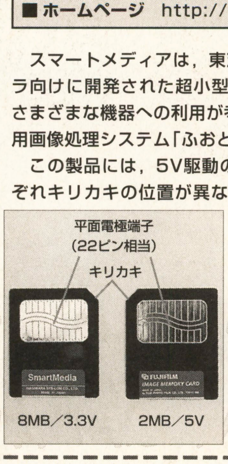
MG-2 (2MB／5V)	価格5,800円
MG-4 (4MB／5V)	価格6,800円
MG-4S (4MB／3.3V)	価格6,800円
MG-8S (8MB／3.3V)	価格8,800円
MG-16S (16MB／3.3V)	価格15,000円

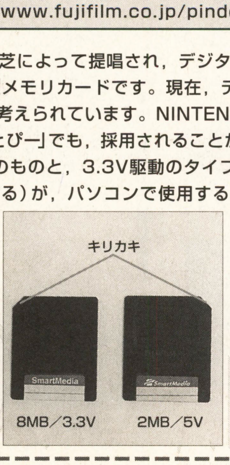
■問い合わせ先　お客様コミュニケーションセンター　☎03-3406-2981
■ホームページ　http://www.fujifilm.co.jp/pindex/index.html

スマートメディアは，東芝によって提唱され，デジタル・スチル・カメラ向けに開発された超小型メモリカードです。現在，デジカメ以外にも，さまざまな機器への利用が考えられています。NINTENDO64対応の家庭用画像処理システム「ふおとぴー」でも，採用されることが決定しています。

この製品には，5V駆動のものと，3.3V駆動のタイプがあります（それぞれキリカキの位置が異なる）が，パソコンで使用するぶんには，とくに気にする必要はありません。

容量は16MBが最大ですが，今年度中に2倍の容量を持つ32MBタイプの製品も登場する予定です。





●フラッシュパス

スマートメディアをパソコンで使うのに必要不可欠なアイテム

富士写真フイルム

FD-A1 for Windows

価格12,000円

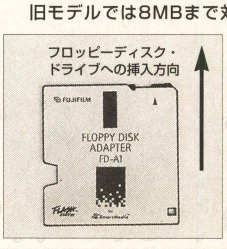
■問い合わせ先　お客様コミュニケーションセンター　☎03-3406-2981
■ホームページ　http://www.fujifilm.co.jp/pindex/index.html

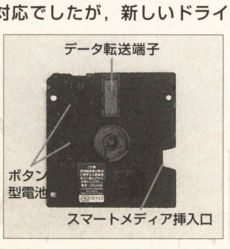
スマートメディアを使った，パソコンとのデータ交換用として開発されたのが『FD-A1 for Windows』です。

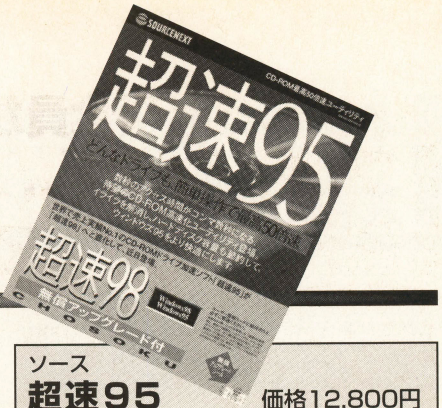
読み出し／書き込み時の転送速度は，フロッピーディスクとほぼ同等。内部のカード・コントローラを駆動させるため，ボタン型電池を2個内蔵しています。

利用できるスマートメディアは，5V，3.3V用2MB～16MBまでの製品です。ドライバは，DOS／VパソコンならWindows95，PC-9800シリーズではWindows95 OSR2以降対応となっています。

旧モデルでは8MBまで対応でしたが，新しいドライバを導入することで，16MBも使用できるようになりました。新ドライバは，富士写真フイルムのホームページからダウンロードできます。







低速CDドライブのデータ転送速度をアップさせよう

ドライブを買い換えることなくデータ転送速度をアップ！

最近のCD-ROMドライブでは，20倍速のデータ転送速度が標準になりつつあり，以前にくらべてかなり高速化しています。これからも，新製品が出るたびにデータ転送速度は速くなるでしょうが，その都度CD-ROMドライブを買い換えていては，いくらお金があっても足りません。

そんなときに活用してほしいのが，CD-ROMからのデータ転送を高速化させるユーティリティ・ソフト『超速95』（価格12,800円）です。このソフトを使えば，2倍速といった低速のCD-ROMドライブでも，20倍速並みの速度を得ることができます。驚きのスピード・アップです。

なお，対象はCD-ROM／CD-Rのみで，これらのメディアを扱えるドライブで効果を発揮します。

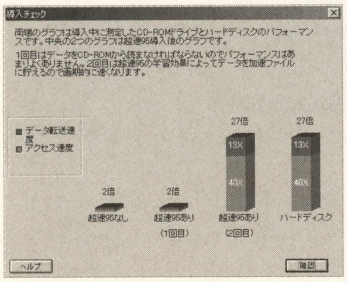
アプリケーションの起動やAVIファイルの再生に威力を発揮する

超速95は，効率よくデータを読み込むため，ハードディスクにCD-ROMの情報を保存していきます。この情報により，高速なデータ転送を可能にしているのです。1回目のアクセスではCD-ROMの情報がないため，体感速度は以前と変わりません。本当にデータ転送が速くなるのは，2回目のアクセスからになります。

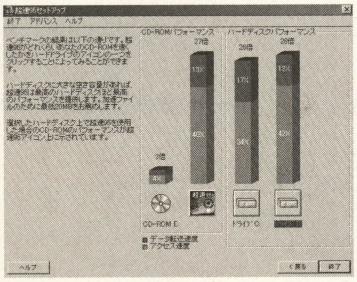
CD-ROMから起動するゲームや，CD-ROMに収録されているAVIファイルを再生させるときなどに，データ転送の速さを実感できるでしょう。

CD関連のメディアを快適に使うためにも，超速95はぜひ用意したいツールですね。

ソース
超速95 価格12,800円
■問い合わせ先
☎ 03-3551-5900
■ホームページ
http://www.source.co.jp/



《写真1》『超速95』を使用するとどれだけの効果が得られるか，導入時にチェックすることができる



《写真2》導入後のベンチマーク・テストの結果。3倍速CD-ROMドライブが，なんと27倍速にスピード・アップ！

《写真3》イライラしていたゲームの起動もこれで快適！ AVIファイルだってなめらかに再生する

●DVD-RAMドライブ

5.2GBの大容量記録メディアが自在に使える！

パナソニック
LF-D101J（内蔵型） 価格90,000円
LF-D100J（外付け型） 価格100,000円

■問い合わせ先 カスタマーサポートセンター ☎03-3834-2921
■ホームページ http://www.panasonic.co.jp/dvd/

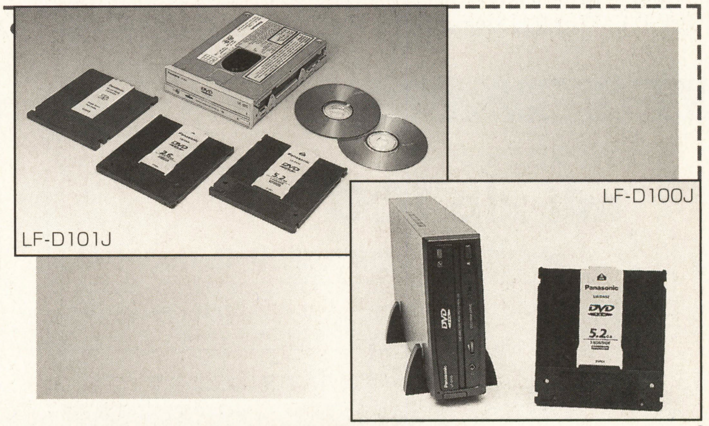
次世代の記録メディアと言える『LF-D100J』（価格100,000円）は，CD-ROMの約4倍の高密度記録膜により，5.2GBという大容量を実現したDVD-RAMに対応したドライブです。

ドライブは少々高価ですが，メディアが容量2.6GB（片面）で2,500円，5.2GB（両面）で4,000円と安価なのが魅力。5.2GBディスクで換算すると，フロッピーディスク1枚分の容量あたり1円という計算になり，かなりのコスト・パフォーマンスを実現していることがわかります。

紹介しているLF-D100シリーズでは，DVD-ROM，DVD-VIDEO，DVD-R，PD，CDと，幅広いメディアに対応。ドライブが1台で済むので，机の上を広く使えて，作業も快適に行なえるでしょう。

また，高速バックアップ・ソフト『FileSafe』や，MPEG1編集ソフト『MPEG1 Mixer』など，大容量メディアにふさわしいソフトが同梱されています。

内蔵型と，接続が簡単な外付け型の2モデルが発売されているので，自分に合ったタイプを選択するといいでしょう。



LF-D101J，LF-D100Jの主な仕様

データ転送レート	DVD-RAM：1,385KB／s DVD-ROM：2,770KB／s（2倍速） PD：518～1,141KB／s CD-ROM：標準150KB／s　最大3,000KB／s（20倍速）
対応ディスク	
記録再生	DVD-RAM，PD
再生のみ	DVD各種，PD，CD（CD-RW含む）各種ディスク
インターフェース	SCSI-2
備考	DVD-RAM1枚（片面2.6GB），Windows95用ドライバ，スモール・ディスク・キャディなどが付属

インターネットの内容をまるごと大容量記録メディアに保存するソフトを紹介

データを保存すれば自宅でもホームページが閲覧できる

インターネットもかなり知られるようになりましたが，実際に自宅で楽しんでいる人は，まだまだ少ないようです。インターネットを楽しむのは学校で，という人も多いでしょう。

そんな人にお勧めしたいのが，ホームページをまるごと保存し，回線切断後に閲覧できるソフトです。

ホームページすべてのデータを手作業で保存するのは面倒ですし，時間もかかります。便利なツールを利用して，ホームページのデータを一括保存してしまいましょう。

データを保存したメディアを持って帰えれば，自宅のパソコンでゆっくり閲覧できます。

友達に頼んでホームページを保存してもらおう

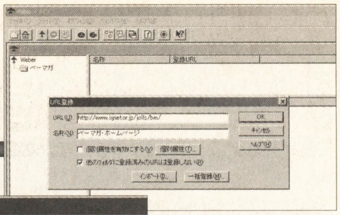
学校でホームページを保存する他，インターネットに接続できる友達にお願いしてもいいですね。ホームページのURLを教えて，Zipなど大容量記録メディアに保存してもらうのです。

しかし，お互いに同じ大容量メディアを持っていない場合はどうしたらよいでしょうか。そんなときこそ，携帯型ドライブを利用しましょう。携帯型はスリムで軽いので，持ち運びに問題ありません。パラレル・インターフェースによる接続方式なら，友達のパソコンでも問題なく使えるでしょう。

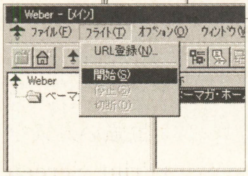
ここでは，ホームページをまるごと保存できる便利なツール『Weber』(シェアウエア，無料試用期間は20日間）を使って，ベーマガ・ホームページを保存してみました。

使いかたはカンタン。Weberでホームページを保存するフォルダを作成したら，インターネットに接続した状態で開始ボタンを押せばOK！（**写真1，2**）

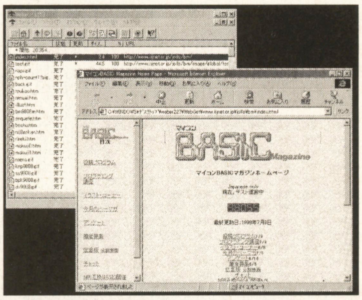
あとは，自動的にWeberがホームページのデータを保存してくれます。保存が終わったら，データを大容量記録メディアに移動させて，自宅に持って帰ってゆっくり楽しみましょう（**写真3，4**）。



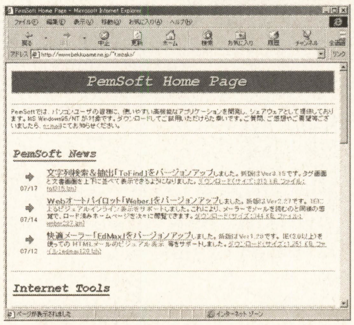
《写真1》まずはホームページを保存するフォルダを作成。つづいてアクセスURLを指定する



《写真2》インターネットに接続した状態で［開始］をクリックすれば，ホームページの保存が開始される



《写真3》保存されたデータを閲覧したところ。WWWブラウザのURLが，デスクトップ上の保存場所になっている



《写真4》『Weber』の制作者，宮崎さんのホームページ（http://www.bekkoame.ne.jp/~t.mzaki/）

●Zipドライブ

電源コード不要でモバイルに最適な超小型ドライブ

マイクロテック

mii zip 100

オープン価格（推定実売価格40,000円前後）

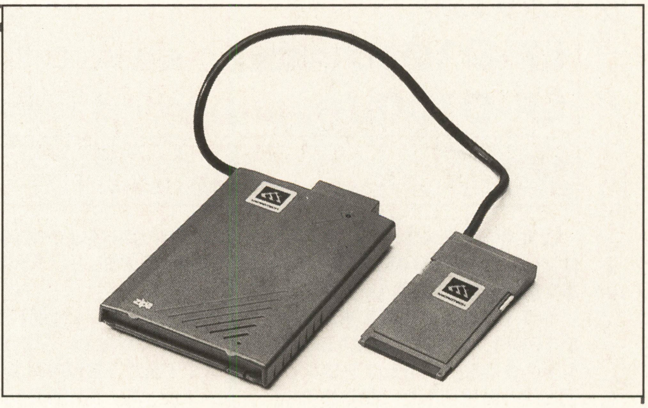
■ **問い合わせ先**　テクニカルサポート・センター　☎03-3432-3791
■ **ホームページ**　http://www.microtech-pc.co.jp/

『mii zip 100』は，アイオメガが開発したZipドライブを，より手軽に持ち運べるよう，スリムになっているのが大きな特徴です。幅104mm，奥行き148mm，高さ17mm，重さ250gとコンパクト。新書判ほどの大きさなので，カバンに入れてもじゃまになりません。

ノート・パソコンのPCカード・スロットから電源を供給するため，外部電源が不要。使用にあたっては，ドライブ本体と接続ケーブルさえあればいいので，かさばらず快適なモバイル・コンピューティングが可能です。

また，パラレル・インターフェースを使って接続する従来のZipドライブよりも，速いデータ転送速度（最大3.3MB／s）を実現しています。形状だけでなく，基本性能も向上しているようです。

アイオメガ社のZipドライブと完全互換なので，これまでZipを利用していた人も，手持ちのメディアをそのまま活用できるのがうれしい限りです。



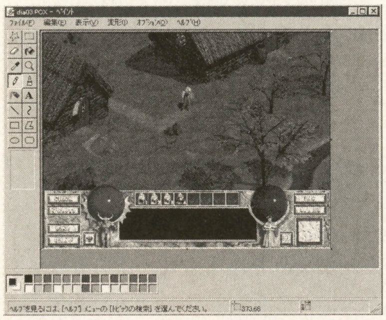
mii zip 100主な仕様

データ転送レート	1.4MB／s（最大3.3MB／s）
対応ディスク	Zipディスク
インターフェース	PCカード・スロット（TypeⅡ）
備考	電源はPCカード・スロットから供給 ユーティリティ・ソフト，接続ケーブル付属

大容量記録メディアに ゲームの決定的瞬間を保存する方法

感動の画面を保存して友達に見せよう！

ネットワーク・ゲームで根強い人気を保つ『ディアブロ』には，［Print Screen（PC-9800シリーズの場合はCOPY）］キーを押すことで，表示されている場面を自動的に保存する機能があります。



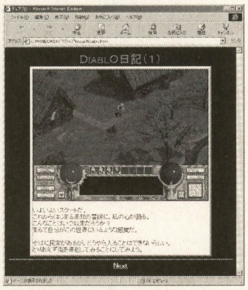
《写真1》お気に入りのゲーム画面を保存して，オリジナル・ギャラリーを作成しよう

画像はPCX形式で保存され，Windows95に付属している『ペイント』で見ることが可能です（写真1）。

ディアブロ以外にも，［Print Screen］キーを押せばゲーム画面が一時的にメモリに保存できるゲームはたくさんあります。メモリには1枚の画像しか一時保存できないので，［Print Screen］キーを押すごとにペイントを起動して画像を貼り付け，ファイルとして保存するようにしましょう。

HTML文書で冒険記録を作ろう

ただ画像を保存するだけではちょっと面白くないという人は，リプレイ記録の作成にチャレンジしてみましょう。



《写真2》場面ごとに保存した画像を使って，HTMLでリプレイ記録を作ってもおもしろい

《写真3》まとめて大容量メディアに保存して，友達に自分の冒険記録を自慢しよう。攻略法をまとめるのにも便利

《リスト1》ディアブロ・リプレイ記録で作成したHTML文書。画像指定の部分と文章を差し替えれば，今すぐにリプレイ記録が作れる（フォントは正しく表示されない場合があります）

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>ディアブロ</TITLE>
<META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html; charset=Shift_JIS">
<BODY BGCOLOR="#000000" TEXT="#000000" ALINK="#00FF00" VLINK="#FF0000"
LINK="#FFFFFF">
<CENTER>
<FONT FACE="FC淡古印体" SIZE=6 COLOR=RED>Ｄ<SMALL>ＩＡＢＬ</SMALL>Ｏ日記（5）
</FONT>
<TABLE BORDER=4 ALIGN=CENTER BGCOLOR="#FFFFFF"><TR><TD>
<IMG SRC="./screen02.gif" BORDER=2 WIDTH=480 HEIGHT=360><BR>
<BR>
敵に囲まれてしまった！<BR>
しかし，こんな場面は何度も遭遇したので，いまさら恐れることもない。<BR>
<BR>
それよりも恐ろしいのはPKだ。<BR>
レベルが低いうちは，PKに出会うと緊張する。<BR>
しかも最初は友好的なPKまでいる。にわかPKもいるのだろう<BR>
だが名前は覚えてやった。必ず返り討ちにしてくれる。<BR>
しかし，英語で話し掛けるのだけはやめてくれないか？（^＿^；<BR>
</TD></TR>
</TABLE>
<HR>
<A HREF="diabro.html"><FONT SIZE=4><B>Back</B></FONT></A>
  <A HREF="diabro3.html"><FONT SIZE=4><B>Next</B></FONT></A>
</CENTER>
</BODY>
```

リスト中アミがかかった部分を，作成するHTML文書にあわせて変更しよう

ディアブロでのプレイ画面を一定時間おきに保存していき，そのときのようすを文章で紹介していくのです。

HTMLを使ってホームページ感覚で作成していけば，簡単にできあがります。プレイするたびにこうした記録を作っていけば，自分がどれだけ冒険したかの目安になりますし，友達にも自慢できますね。友達のところに持っていくには，たくさんのデータが保存できる大容量記録メディアがピッタリです。

こうしたデータを大容量記録メディアにまとめて保存して，自分だけの冒険の書を作りあげましょう！

●SparQドライブ

容量1GBを誇るリムーバブル・ハードディスク

サイクエスト テクノロジー

SparQ 1.0GB E-IDE
（内蔵型） 価格39,800円

SparQ 1.0GB パラレル
（外付け型） 価格39,800円

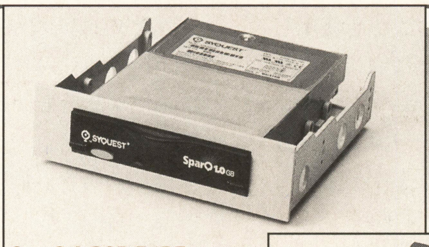
■技術的な問い合わせ　サイクエスト テクノロジー　☎03-5820-2601
■販売に関する問い合わせ　ニチメン電子部品　☎03-3662-6859
■ホームページ　http://www.syquest.com/products/m_sparq.html

“SparQ”（スパーク）とは，1GBもの容量を誇るリムーバブル・ハードディスクのこと。

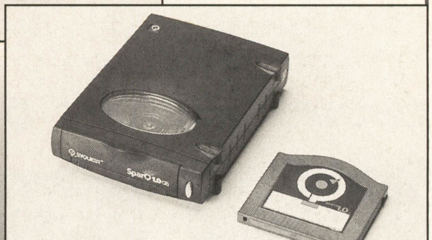
特徴はドライブ，メディアの価格の安さ。SparQディスクは1枚6,000円。同じ1GBの容量を持つJazディスクが，1枚15,000円であることを考えると，かなり魅力的です。この価格なら，「ハードディスクを購入したほうが得」ということもありません。

『SparQ 1.0GB E-IDE』はE-IDEに接続するタイプで，通常のハードディスクと同程度のデータ転送速度を誇ります。動画ファイルの再生や，ハードディスクのバックアップなどに活躍してくれそうです。

『SparQ 1.0GBパラレル』は，パラレル・ポートに接続するタイプのため，データ転送速度は『SparQ 1.0GB E-IDE』より劣ります。しかし接続がカンタンなので，手軽な外付けドライブとして活用できるでしょう。



SparQ 1.0GB E-IDE



SparQ 1.0GB パラレル

SparQ 1.0GB E-IDE，SparQ 1.0GBパラレル主な仕様

モデル名	SparQ 1.0GB E-IDE	SparQ 1.0GBパラレル
データ転送レート	16.6MB／s	2MB／s
対応ディスク	SparQディスク（容量1GB）	
インターフェース	E-IDE	パラレル・ポート
備考	ユーティリティ・ツール，SparQディスク（1枚）付属	
		接続ケーブル，ACアダプタが付属

ベーマガ読者から発信！

大容量記録メディアの賢い活用例！

大容量記録メディアは，使いかた次第で強力な周辺機器になってくれます。でも，実際どう使えば効率的なのか，悩んでいる人もいると思います。
ここはひとつ，実際に使っている人の活用例を見て，参考にしましょう。

《写真1》aekaさんの使用環境。パソコンはPC-9821Cx／S3（CPUをCyrix5X86　100MHzにアップグレード）を使っている。音楽活動をしているだけあって，音楽関連の機材でいっぱいだ

CDジャケット制作の作業データ画像をMOディスクに保管

神奈川県横浜市　**aeka**さん（23歳）の活用法

私は趣味で音楽活動を行なっていますが，その一環として自主制作CDのジャケットのデザインもしています。

印刷物としてそのまま通用する画像を用意しなければならないので，300dpiほどの解像度で作成しています。だいたい，1枚7MBくらいの容量になります。ちょっと前の状態にすぐ戻せるよう，こまめにファイル名を変えて作業途中の画像を保存しているので，あっという間に100MBを超える画像ファイルがハードディスク上にできてしまいます。

また，『Photoshop（フォトショップ）』や『Illustrator（イラストレーター）』といった画像制作・加工ソフトを使用しているため，画像の保存とは別に，作業用の領域も確保しなくてはいけません。そのせいか，気がつくと「ディスクの空き容量が足りません」の警告文が…。いちばんストレスがたまる瞬間です。

そこで，「もうここまでは戻さないだろう」という段階の画像を，MOディスクに待避します。私は230MB対応のMOドライブを使っていますが，230MBのMOディスクなら，制作途中の画像を30枚ほど保存できます。ちょうど，一度の作業で作られたファイルをすべて移動できるくらいです。作業初期の画像も，つぎの制作に生かせる場合があるので，消さずに取っておきます。

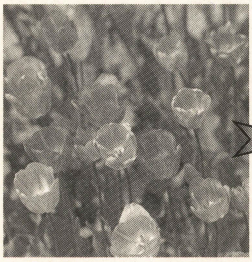
実際には，画像が完成したあと，文字を貼り付けたり，タイトル・ロゴを制作するので，ファイルはさらに増えていき，複数のMOディスクに保存する場面もしばしばあります。大容量のハードディスクを増設すればいいのですが，500円程度で買える230MB MOディスクのコスト・パフォーマンスを考えると，なかなか踏み切れません。

実は私の場合，最初に128MB対応の廉価版ドライブを15,000円くらいで購入し，容量不足を感じて230MB対応のドライブを購入しました。それから2年ほど使っていますが，最近は640MB対応のドライブやメディアが安くなってきているので，新しく購入しようと考えています。

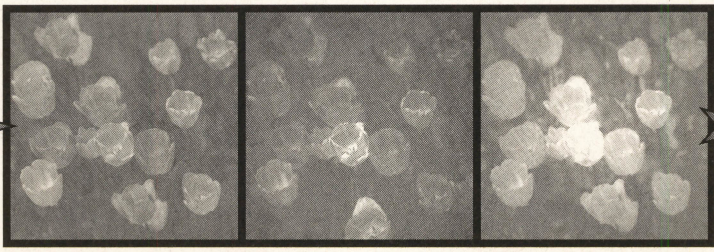
《写真2》MOはロジテック社の『LMO-420S』を使用している

編集部から
定期的に作業途中の画像を保存しておけば，作業に失敗しても以前の状態に戻すことができます。とくに画像制作では，微妙な色合いや重ね合わせ処理で悩むことも多いでしょう。大容量記録メディアなら，そうしたデータの保管や整理に役立ちますね。

こんな感じで制作してます



▲最初にレタッチする画像を用意する。素材をそろえるだけでも相当な容量が必要になりそうだ



▲色調を変更したものを何種類か用意し，さらに細かく調整していく。必要があれば特殊効果も使用する

▲タイトルや貼り付ける文字を配置し，レイアウトを決める。プレゼンテーションを行ない，OKが出れば完成

FileLinkのアイコン

ホームページ素材やダウンロードしたソフト整理に専用のプログラムを自作！

東京都世田谷区　稲垣　聡さん（23歳）の
自作ツールを使った大容量記録メディアの活用法

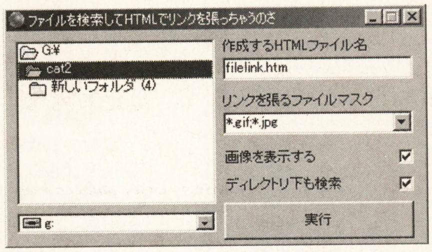
使用プログラミング言語（DelphiⅡ）

私は，友達と一緒に同人誌サークルのホームページを作成しています。ホームページ作りをしている人ならご存知と思いますが，画像やHTML文書などのファイル数が増えると，どこにどのデータが入っているのか，把握するのはなかなか難しいものです。

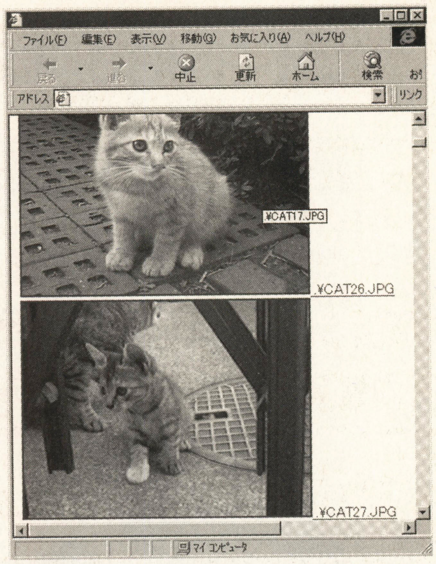
そこで，どのフォルダにどんなデータが入っているのかを一目で把握できるように，専用のプログラムを作成しました。

これは，フォルダに入っている画像ファイルを拡張子で指定することで，HTML形式のライブラリ・データとしてカタログを作成するものです。カタログ・ファイルをWWWブラウザを使って開くことで，どのディレクトリにどの画像ファイルが入っているか，ファイル名付きで閲覧することが可能です。

私はネコが好きなので，インターネット上で見かけたネコの画像データをたくさんダウンロードしているのですが，そうしたデータの閲覧にもバッチリ使えます！　編集部にお願いして，ベーマガ・ホームページに登録してもらったので，データの整理にお困りの人は，ぜひ使ってみてください。



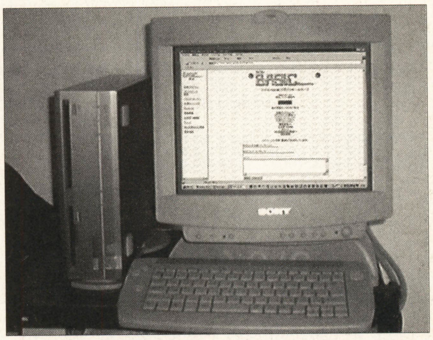
《写真1》フォルダ，検索する画像形式を指定して，カタログ用のHTMLファイルを作成しよう



《写真2》導入してあるWWWブラウザが自動的に起動。HTML文書のカタログ・ファイルで，フォルダ内を閲覧できる

編集部から

データをHTML形式で出力することで，手持ちのWWWブラウザでカンタンに閲覧できるところがアイデア賞ものですね。これなら，大容量記録メディアにたくさんのデータを保存して，目的のファイルが迷子になってしまうこともないでしょう。ベーマガ編集部では，こうした便利なツールの応募もお待ちしています！


《写真3》稲垣さんは，メインマシンにSONYのVAIO PCV-M330シリーズを使っている。下の棚には，富士通の640MB MOドライブが置いてある

●640MB MOドライブ

付属書き込みソフトでさらに高速化

アイ・オー・データ機器
MOF-H640B　価格74,000円

■問い合わせ先　新製品案内窓口　☎076-260-1024（石川）
☎03-5256-1024（東京）　☎06-368-1010（大阪）
■ホームページ　http://www.iodata.co.jp/

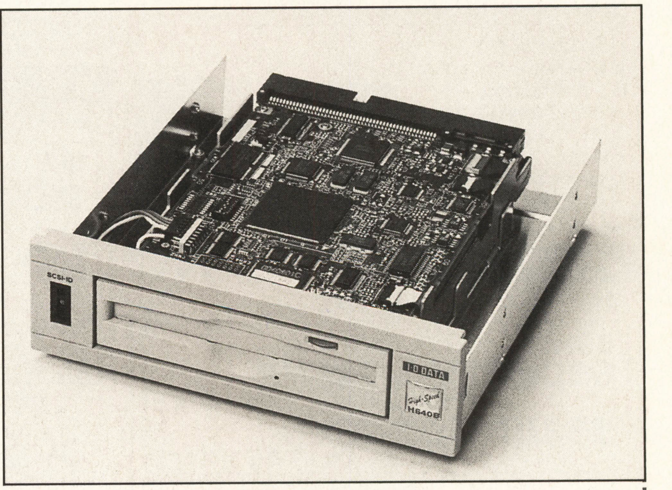
『MOF-H640B』（価格74,000円）は，640MBのMOディスクに対応した，内蔵型MOドライブ。書き込み効率を向上させるキャッシュと，それを制御する高速書き込みソフトを組み合わせることで，より高速なデータ転送を実現しています。

付属ソフト『Mach MO』は，パソコンが搭載しているメモリを制御して，MOディスクへのアクセス高速化を図るユーティリティ・ツールです。このツールを利用することで，データ転送を最大3倍まで高めることが可能です。

640MBまでのMOディスクに加え，ダイレクト・オーバー・ライトにも対応しているので，使用メディアを選びません。どんなMOディスクも扱えるのは，大きな魅力です。

さらに，付属ソフト『RINGOWIN MO』を使えば，Macintoshで使用しているMOディスクも扱えるようになります。

まさに，メディアを選ばない最強のMOドライブといえるでしょう。



MOF-H640B主な仕様

データ転送レート	10MB／s（最大値）
対応ディスク	128／230／540／640MB MOディスク（ダイレクト・オーバー・ライト対応）
インターフェース	SCSI-2
備考	『Mach MO』，メディア1枚（データ変換ソフト『RINGOWIN MO』書き込み済み）付属

大容量記録メディア製品紹介

●LS-120ドライブ

これ1台であらゆるフロッピーに対応

パナソニック
LK-RM864DZ
価格34,800円

■問い合わせ先　カスタマーサポートセンター　☎03-3834-2921
■ホームページ　http://www.pcc.panasonic.co.jp/p3/product/catalog/drive/0190/

接続用のPCカードが同梱されており，ノート・パソコンと連携してすぐに利用が可能です。また，パラレル・インターフェース接続キット『LK-RAAQ0030A』(価格12,500円)を別途購入すれば，デスクトップ・パソコンにも接続可能になります。友達のパソコンに大容量のデータを運ぶときには，パラレル・インターフェース接続のキットを用意しましょう。

データ転送速度は，通常のフロッピーと比較して5倍近く速いため，容量の大きいファイルも，ストレスなく転送できます。これまでのフロッピーディスクのデータ転送速度も向上できるのは，意外なメリットといえるでしょう。

●Zipドライブ

二つの接続方式が選べる！

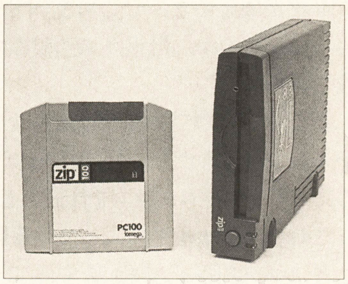
アイオメガ
zip
パラレル接続モデル
SCSI接続モデル
オープン価格（ともに推定実売価格12,000円）

■問い合わせ先　アイオメガ・インフォメーションセンター
☎03-3432-1055
■ホームページ　http://www.iomega.com/jp/

アイオメガの『zip』には，SCSI接続対応とパラレル・インターフェース対応の2モデルが用意されています。パラレル・インターフェースはほとんどのパソコンに標準で装備されているので，パラレル接続モデルなら，面倒な作業なしにドライブを増設できます。

また，友達のところにドライブを持って行く場合でも，パラレル接続モデルは便利ですね。

パラレル接続で気になるのがプリンタとの併用です。zipには接続コネクタが二つあり，一つはパソコンに，そしてもう一つはプリンタに接続できるようになっています。つまり，ドライブを接続したままプリンタが使用できるのです。



■人気メディア紹介■

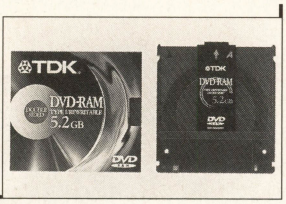
●DVD-RAMディスク

5.2GBの大容量で使いかた自由自在

TDK
DVD-RAM26SY1
〈片面：2.6GB〉オープン価格（推定実売価格2,500円）
DVD-RAM52DY1
〈両面：5.2GB〉オープン価格（推定実売価格4,000円）

■問い合わせ先　TDKサービスステーション　☎03-5201-7272
■ホームページ　http://www.tdk.co.jp/tjbba01/

TDKから発売されているDVD-RAMディスクは，あらかじめカートリッジに収納されており，ホコリや汚れの心配がありません。片面，両面に記録できる2製品が発売されています。



●MOディスク

オーバー・ライト対応で書き込みスピード・アップ

日立マクセル
RO-M540.WIN.A1P
オープン価格（推定実売価格1,800円）
RO-M640.WIN.A1P
オープン価格（推定実売価格2,000円）

■問い合わせ先　お客様ご相談センター　☎03-5467-9643
■ホームページ　http://www.maxell.co.jp/products/cp_med/mo.html

MOディスクのデータ書き換えでは，データの削除とデータの書き込みを別工程として作業されていました。オーバー・ライト（以下OWと表記）対応MOディスクでは，この二つの工程を同時に行なうことで，作業スピードの高速化を図っています。

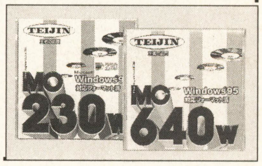
●MOディスク

データのやりとりに利用しよう

帝人
MO-230W
オープン価格（推定実売価格700円）
MO-640W
オープン価格（推定実売価格1,200円）

■問い合わせ先　記録メディア販売部　お客様係
☎03-3506-4801
■ホームページ　http://www.one.ne.jp/teijin/

普及率No.1を誇るMOは，それだけに大容量データのやりとりによく利用されます。帝人のMOディスクは，一枚ごとにトラック検査を実施しているので，メディアの信頼性はバツグンです。受け渡しの多いMOだからこそ，メディアの質にこだわりましょう。



●CD-R

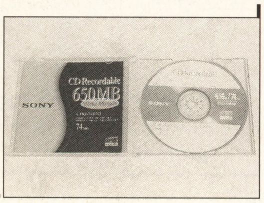
重要データのバックアップに最適

SONY
650MB CDQ-74BN2
オープン価格（推定実売価格400円）
553MB CDQ-63BN
オープン価格（推定実売価格400円）

■問い合わせ先　ソニーお客様相談センター　☎03-5448-3311
■ホームページ　http://www.sony.co.jp/ProductsPark/Consumer/index-j.html

データの削除ができないCD-Rは，大切なデータのバックアップに最適のメディアといえるでしょう。

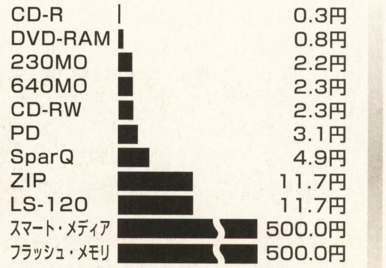
また，CD-RはCD-ROMドライブでデータを読み出せるので，配布メディアとしても利用できます。



メディア単価はどれが安い？

編集部で調査した市場価格をもとに，各メディアの1MBあたりの単価をまとめてみました。これを見る限り，運用コストが一番安いのはやはり"CD-R"です。

しかし，だからといって「CD-Rが一番！」という結論はちょっと早計です。使い勝手なども考慮して，慎重に製品を選びましょう。



▲メディア単価を安い順番に並べてグラフ化してみた。DVD-RAMも安い！

Win98
導入のための
必須情報

現行パソコン Windows98動作状況一覧 & アップグレードを始める前のチェックポイント

※この記事は，7月27日現在のマイクロソフト，および各パソコン・メーカーのホームページの情報をもとにまとめたものです。

待望のWindows98日本語版が，7月25日に発売されました。3年前に登場したWindows95の後継バージョンにあたり，マイクロソフトでは「操作性，信頼性のほかに，パソコンを家庭で使う環境で，インターネット，音楽，映像，ゲームなどを楽しむための機能において，飛躍的に向上させている」としています。

実際，95発売時よりも予約販売で1割ほど多いという販売店の情報もあるなど，ユーザーの期待も高まっています。テレビなど一般マスコミでも報道していたとおり，全国約200店舗の販売店では，7月25日午前0時から開店・販売し，お祭り気分も最高潮でした。

さて，この新OS「Windows98日本語版」ですが，①アップグレード・パッケージ（13,800円，学生向けアカデミック版は7,000円）と②通常パッケージ（24,800円，学生向けアカデミック版は12,500円）が用意されています（※価格は参考数字。店によってちがいます）。

ここでは，みなさんも気になるところの，現行パソコンをWindows98にアップグレードしても，正常に動作するのか，不具合な個所があっても対処できるのか，NEC，富士通，IBM，東芝4社の製品について，各社がホームページで発表している情報をもとにまとめてみました。

コーナーの最後には，この4社を含めパソコン・メーカー，周辺機器メーカー各社のWindows98アップグレード技術情報のホームページ・アドレスを掲載していますので，これからWindows98にアップグレードしようとしている人は，その前に確認しておくことをおすすめします。

Windows98 アップグレードを始める前のチェック・ポイント（マイクロソフトのホームページより）

①あなたのパソコンはWindows98動作条件に合っていますか？

□**CPU**……486DX/66MHz以上（Pentium以上を推奨）

□**メモリ**……16MB以上（32MB以上を推奨）

□**ハードディスク**……標準で220MBの空き容量が必要（後述のハードディスク容量のチェック項目参照）

□**ディスプレイ**……VGA（640×480）以上の解像度

□**ディスク装置**……CD-ROMドライブまたはDVD-ROMドライブ

□**入力装置**……Microsoft Mouseまたは互換ポインティング・デバイス

※ハードディスク容量以外は，Windows95が動作していれば問題ないでしょう。

②あなたのパソコンの動作チェック情報を調べましょう

Windows98をセットアップする前に，使用パソコン固有の問題について各パソコン・メーカーのホームページなどに掲載されている情報を入手したり，最新のドライバやBIOSを入手しましょう。http://www.microsoft.com/japan/win98/win98sup.htm に各パソコン／周辺機器メーカーの情報ページへのリンクが用意されています。

③大切なデータやメール・ファイルはバックアップを取りましょう

万一の場合に備えて，大切なデータファイルをMOやフロッピーディスクなどの記憶メディアにバックアップを取っておくことをお勧めします（今月号の大容量記憶メディア特集を参考にしてください）。アプリケーションは，再インストールすれば使えるようになりますが，個人で作成したデータは消えてしまったらどうにもなりません。

④ハードディスク容量の確認をしましょう

Windows95からアップグレードする場合，標準的には220MBの容量が必要です。しかしシステム設定やソフトウエアなどによっては必要な容量は異なりますので，インストール後のことを考えると，プラス50～100MBぐらいの余裕を見てください。

ディスク容量が足りない場合は，使っていないソフトを[コントロールパネル]の[アプリケーションの追加と削除]を使ってアンインストールしてみてください。

空き容量が確保しずらい場合には，ハードディスクを追加してアプリケーションを移動させるか，できれば大容量のものに交換するのがお勧めです。Windows98をインストール後，空き容量がなければ何の意味もありません。また，Windows98をセットアップする前に，SCANDISKを実行してハードディスクのエラーがないか確認しておくと良いでしょう。

⑤セットアップを開始する前に，もう一つ確認しておきたいこと

Windows95の起動ディスクは，ちゃんと作成してありますか？しかも，CD-ROMドライバを組み込んでありますか？

Windows98アップグレード時のトラブル状況によっては最悪の場合，ハードディスクを初期化してWindows98をインストールし直さなければなりません。

Windows98は，インストール中にトラブルが起きても，修復セットアップでインストールを続けることが可能です。Windows98起動ディスクが必要になりますので，必ずインストール時に画面の指示に従って起動ディスクを作成するようにしてください。

Windows98起動ディスクは，フロッピーディスクが2枚必要です。あらかじめ用意しておきましょう。

⑥常駐プログラムを終了しましょう

□**ウィルスチェック・プログラム**

ウィルスチェック・プログラムやパソコンのマニュアルを見てください。

CONFIG.SYSやAUTOEXEC.BATのファイルで組み込まれていることもありますので，よく確認しましょう。

□**電源管理**

セットアップの途中で節電機能が動作しないように,[コントロールパネル]の[パワーマネージメント]または[電源管理]からAPMを無効にしてください。または,パソコンのマニュアルの節電機能等の項目を参照 してください。

□ **スクリーンセーバー**

[コントロールパネル] の[画面]でスクリーンセーバーを使わない設定にします。

□ **その他の常駐プログラム**

常駐プログラムは必ず終了しましょう。

IE4.0をインストールしている人は,アクティブデスクトップを無効にしておきましょう。

⑦すべての常駐プログラムを終了するには…

Ctrl+Alt+Delete (NEC PC-9800シリーズの場合はCtrl+GRPH+Delete) キーを押して[Systray]と[Explorer]以外のプログラムを終了します。[スタートアップ]フォルダの中にある常駐プログラムは別フォルダに移動しておきます。

ここまで準備ができたら,さあセットアップ開始!

おまけ:

Windows95環境に戻せるようにインストールすることが可能ですが,思い切ってWindows95環境は捨ててしまう覚悟でアップグレードをしたほうが,スッキリします。アプリケーション・ソフトによっては,アップグレード後の環境で正常に動作しない場合があります。その場合,Windows98にアップグレードした環境でアプリケーションを再インストールすると動作するようです。

また,特殊なアプリケーション・ソフトを使っていない場合には,FAT32に移行したほうが,ハードディスクも有効に使えるようになります。

各社パソコンのWindows98アップグレード情報

NEC Windows98 適合機種一覧

つぎの機種でWindows98を使用する場合,必ず「NEC PCサポートキット for Windows98」を利用してください。

□PC98-NX シリーズ (1998年6月17日現在)

MA16C,MA20C,MA23C,MA23D,MA26D,MA30D,MA33D,MA35D,MA40D
VS16C,VS16F,VS20C,VS23D,VS26D,VS30D,VS33D,VC23,VC26,VC33,VE23,VE26,VS30,VS35
VM30,VM35,VM40,CE33D,FN20C,FN23C,NF16C,NF23C,AL13C,AL20C,LV13C,LV16C,LV20C,
LW20,LW23,LW26,LT23,LB20,VP13C,VP16C,VP23C,VP26C,VA20C,VA23C,VA23D,VA26D,MB12C

□PC-9800 シリーズ (1998年6月17日現在)

PC-9801BA2, PC-9801BS2, PC-9801BA3, PC-9801BX4, PC-9821As, PC-9821As2, PC-9821As3
PC-9821Ap, PC-9821Ap2, PC-9821Ap3, PC-9821Af, PC-9821An, PC-9821Bs, PC-9821Bp
PC-9821Bf, PC-9821Cf, PC-9821Cb2, PC-9821Cb3, PC-9821Cb10,
PC-9821Cx, PC-9821Cx2, PC-9821Cx3, PC-9821Cx13, PC-9821Cu10, PC-9821Cu13
PC-9821Cu13T, PC-9821Cu16, PC-9821Ct16, PC-9821Ct20, PC-9821Cr13, PC-9821C166
PC-9821C200, PC-9821C233, PC-9821Es, PC-9821F166, PC-9821F200, PC-9821St15
PC-9821St20, PC-9821Ra18, PC-9821Ra20, PC-9821Ra II 23, PC-9821Ra266, PC-9821Rv20
PC-9821Rv II 26, PC-9821V7, PC-9821V10, PC-9821V12, PC-9821V13, PC-9821V16
PC-9821V20, PC-9821V166, PC-9821V200, PC-9821V233, PC-9821Xa, PC-9821Xa7
PC-9821Xa7e, PC-9821Xa9, PC-9821Xa10, PC-9821Xa12, PC-9821Xa13, PC-9821Xa16
PC-9821Xa20, PC-9821Xa200, PC-9821Xb10, PC-9821Xc13, PC-9821Xc16
PC-9821Xc200, PC-9821Xe, PC-9821Xe10, PC-9821Xf, PC-9821Xn, PC-9821Xp, PC-9821Xs
PC-9821Xt, PC-9821Xt13, PC-9821Xt16, PC-9821Xv13, PC-9821Xv20, PC-9821Ts
PC-9821Ts120, PC-9821La7, PC-9821La10, PC-9821La13, PC-9821Ls12, PC-9821Ls13
PC-9821Ls150, PC-9821Na7, PC-9821Na9, PC-9821Na12, PC-9821Na13, PC-9821Na15
PC-9821Nb7, PC-9821Nb10, PC-9821Np, PC-9821Nf, PC-9821Nx, PC-9821Nr12, PC-9821Nr13
PC-9821Nr15, PC-9821Nr150, PC-9821Nr166, PC-9821Nw133, PC-9821Nw150

※下記の機種は,上記一覧に含まれていますが,各々の条件を満たしている場合のみサポートです。

□HDD増設(260MB以上)が必要
PC-9801BA3/U2W, PC-9801BX4, PC-9821As3/M2, PC-9821As3/U2, PC-9821Ap/M2
PC-9821Ap/U2, PC-9821Ap/M7, PC-9821Ap/U7, PC-9821Ap/M7W, PC-9821Ap/U7W
PC-9821Ap2/M2, PC-9821Ap2/U2, PC-9821Ap3/M2, PC-9821Ap3/U2, PC-9821An/M2
PC-9821An/U2, PC-9821Bp/U7W, PC-9821Xa/U1, PC-9821Xb10/F, PC-9821Xf/U1
PC-9821Xs/U7W, PC-9821Xs/U7WL

□HDD増設(260MB以上)が必要,オプションのグラフィックアクセラレータボード(PC-9801-96)が必要
PC-9801BA2,PC-9801BA3/U2

□HDD増設(260MB以上)が必要,オプションのグラフィックアクセラレータボード(PC-9801-96)が必要,オプションのオーバードライブプロセッサ増設が必要
PC-9801BS2

□HDD増設(260MB以上)が必要,オプションのオーバードライブプロセッサ増設が必要
PC-9821Xe,PC-9821As,PC-9821As2/M2,PC-9821As2/U2,PC-9821As2/U7W,PC-9821Bs
PC-9821Ts,PC-9821Ts120

□オプションのオーバードライブプロセッサ増設が必要
PC-9821As2/U8W,PC-9821Cx,PC-9821Es

NEC PCサポートキット for Windows98の入手方法について

無償で提供しています。
●Windows98無料アップグレードキャンペーン申込み者には,Windows98アップグレードパッケージ送付時に本サポートキットを併せて送付。
●Windows98の優待販売の申込み者には,本サポートキットを送付。
●SoftwareShop98でWindows98パッケージ購入者には,商品お届け時に本サポートキットを併せて送付。
その他
●98Information(http://www.nec.co.jp/98/)で無償ダウンロードができます(通信料等は負担となります)。
●全国のNECカスタマサービス,Bit－INN,NEC PCクリーンスポットで無償配布しています。

富士通 Windows98 対応機種一覧

●FMV-DESKPOWER (ミドルタワー型)

品名	発表時期	基本仕様			※サ	備考
		CPU	メモリ	ハードディスク		
FMV-DESKPOWER T V 337	1998年2月	Pentium II (333MHz)	32MB	4.3GB	○	CD-R書き込み時は、専用ドライバが必要
FMV-DESKPOWER T V 307D	1998年2月	Pentium II (300MHz)	32MB	4.3GB	○	---
FMV-DESKPOWER T V 307M	1998年2月	Pentium II (300MHz)	32MB	4.3GB	○	---
FMV-DESKPOWER T V 307	1998年2月	Pentium II (300MHz)	32MB	4.3GB	○	---
FMV-DESKPOWER T IV 307	1997年11月	Pentium II (300MHz)	32MB	4.3GB	○	CD-R書き込み時は、専用ドライバが必要
FMV-DESKPOWER T IV 267D	1997年11月	Pentium II (266MHz)	32MB	4.3GB	○	---
FMV-DESKPOWER T IV 267M	1997年11月	Pentium II (266MHz)	32MB	4.3GB	○	---
FMV-DESKPOWER T IV 267	1997年11月	Pentium II (266MHz)	32MB	4.3GB	○	---
FMV-DESKPOWER T IV 23B	1997年11月	AMD-K6 (233MHz)	32MB	3.2GB	○	---
FMV-DESKPOWER T III 23	1997年6月	Pentium II (233MHz)	32MB	3.2GB	○	CD-R書き込み時は、専用ドライバが必要
FMV-DESKPOWER T III 20D	1997年6月	MMX-Pentium (200MHz)	32MB	3.2GB	○	DVD再生時は、専用ドライバが必要
FMV-DESKPOWER T III 20M	1997年6月	MMX-Pentium (200MHz)	32MB	3.2GB	○	---
FMV-DESKPOWER T III 20	1997年6月	MMX-Pentium (200MHz)	32MB	3.2GB	○	---
FMV-DESKPOWER T III 16	1997年6月	MMX-Pentium (166MHz)	32MB	2.6GB	○	---
FMV-DESKPOWER Tp II 20	1997年2月	PentiumPro (200MHz)	32MB	3.2GB	○	---
FMV-DESKPOWER T II 20D	1997年2月	MMX-Pentium (200MHz)	32MB	3.2GB	○	DVD再生時は、専用ドライバが必要
FMV-DESKPOWER T II 20M	1997年2月	MMX-Pentium (200MHz)	32MB	3.2GB	○	---
FMV-DESKPOWER T II 20	1997年2月	MMX-Pentium (200MHz)	32MB	3.2GB	○	---
FMV-DESKPOWER T II 16	1997年2月	MMX-Pentium (166MHz)	32MB	2.5GB	○	---
FMV-DESKPOWER Tp20	1996年11月	PentiumPro (200MHz)	32MB	3.2GB	○	---
FMV-DESKPOWER T20D	1996年11月	Pentium (200MHz)	32MB	2.5GB	○	DVD再生時は、専用ドライバが必要
FMV-DESKPOWER T20M	1996年11月	Pentium (200MHz)	32MB	2.5GB	○	---
FMV-DESKPOWER T20	1996年11月	Pentium (200MHz)	32MB	2.5GB	○	---
FMV-DESKPOWER T16	1996年11月	Pentium (166MHz)	16MB	2.1GB	○	---
FMV-5166DPT モデル TP7 (FMV-DESKPOWER TP)	1996年6月	Pentium (166MHz)	32MB	2.1GB	○	---
FMV-5150DPT モデル TS7M (FMV-DESKPOWER TS)	1996年6月	Pentium (150MHz)	16MB	2.1GB	○	---
FMV-5150DPT モデル TS7 (FMV-DESKPOWER TS)	1996年6月	Pentium (150MHz)	16MB	2.1GB	○	---
FMV-5133DPT モデル TE5 (FMV-DESKPOWER TE)	1996年6月	Pentium (133MHz)	16MB	1.6GB	○	---
FMV-5166DPT モデル TB (FMV-DESKPOWER TB)	1996年6月	Pentium (166MHz)	16MB	2.1GB	○	---
FMV-5150T3 モデル DPTP7M (FMV-DESKPOWER TP)	1996年2月	Pentium (150MHz)	16MB	1.2GB	○	---

※サ=サポート状況。○はOK。△は一部不動。－は対応できません。

FMV-5150T3 モデル DPTP7 (FMV-DESKPOWER TP)	1996年2月	Pentium (150MHz)	16MB	1.2GB	○	—
FMV-5120T3 モデル DPTE5 (FMV-DESKPOWER TE)	1996年2月	Pentium (120MHz)	16MB	1.0GB	○	—
FMV-5133T3 モデル DPT (FMV-DESKPOWER T)	1995年11月	Pentium (133MHz)	16MB	1.0GB	○	—

●FMV-DESKPOWER（デスクトップ型）

FMV-DESKPOWER S VI 267	1998年6月	Pentium II (266MHz)	64MB	4.3GB	○	—
FMV-DESKPOWER S VI 265	1998年6月	Pentium II (266MHz)	64MB	4.3GB	○	—
FMV-DESKPOWER S V 267	1998年2月	Pentium II (266MHz)	32MB	3.2GB	○	—
FMV-DESKPOWER S V 237	1998年2月	Pentium II (233MHz)	32MB	3.2GB	○	—
FMV-DESKPOWER S V 235	1998年2月	Pentium II (233MHz)	32MB	3.2GB	○	—
FMV-DESKPOWER S V 205	1998年2月	MMX-Pentium (200MHz)	32MB	3.2GB	○	—
FMV-DESKPOWER SC V 205	1998年2月	MMX-Pentium (200MHz)	32MB	3.2GB	△	VideoPhone使用不可
FMV-DESKPOWER S IV 237	1997年11月	Pentium II (233MHz)	32MB	3.2GB	○	—
FMV-DESKPOWER S IV 207	1997年11月	MMX-Pentium (200MHz)	32MB	3.2GB	○	—
FMV-DESKPOWER S IV 205	1997年11月	MMX-Pentium (200MHz)	32MB	3.2GB	○	—
FMV-DESKPOWER S IV 165	1997年11月	MMX-Pentium (166MHz)	32MB	2.6GB	○	—
FMV-DESKPOWER S III 23	1997年6月	Pentium II (233MHz)	32MB	3.2GB	○	CD-R書き込み時は、専用ドライバが必要
FMV-DESKPOWER S III 20	1997年6月	MMX-Pentium (200MHz)	32MB	3.2GB	○	—
FMV-DESKPOWER S III 20B	1997年6月	MMX-Pentium (200MHz)	32MB	3.2GB	○	—
FMV-DESKPOWER S III 167	1997年6月	MMX-Pentium (166MHz)	32MB	2.6GB	○	—
FMV-DESKPOWER S III 165	1997年6月	MMX-Pentium (166MHz)	32MB	2.6GB	○	—
FMV-DESKPOWER SIII 16A	1997年6月	Pentium (166MHz)	32MB	1.7GB	○	—
FMV-DESKPOWER SCIII 16	1997年6月	MMX-Pentium (166MHz)	32MB	2.6GB	△	VideoPhone、キャプチャカード使用不可
FMV-DESKPOWER SII 20	1997年2月	MMX-Pentium (200MHz)	32MB	2.5GB	○	—
FMV-DESKPOWER SII 205	1997年2月	MMX-Pentium (200MHz)	32MB	2.5GB	○	—
FMV-DESKPOWER SII 167	1997年2月	MMX-Pentium (166MHz)	32MB	2.1GB	○	—
FMV-DESKPOWER SII 165	1997年2月	MMX-Pentium (166MHz)	32MB	2.1GB	○	—
FMV-DESKPOWER SII 16T	1997年2月	Pentium (166MHz)	32MB	2.1GB	○	—
FMV-DESKPOWER SII 16A	1997年2月	Pentium (166MHz)	32MB	2.1GB	○	—
FMV-DESKPOWER SCII 16	1997年2月	Pentium (166MHz)	32MB	2.5GB	△	VideoPhone、キャプチャカード使用不可
FMV-DESKPOWER SII 15P	1997年2月	Pentium (150MHz)	32MB	1.6GB	○	—
FMV-DESKPOWER SII 15	1997年2月	Pentium (150MHz)	32MB	1.6GB	○	—
FMV-DESKPOWER S20	1996年11月	Pentium (200MHz)	32MB	2.1GB	○	—
FMV-DESKPOWER S167	1996年11月	Pentium (166MHz)	16/32MB	1.6GB	○	—
FMV-DESKPOWER S16T	1996年11月	Pentium (166MHz)	16MB	1.6GB	○	—
FMV-DESKPOWER S16P	1996年11月	Pentium (166MHz)	16MB	1.6GB	○	—
FMV-DESKPOWER S165	1996年11月	Pentium (166MHz)	16/32MB	1.6GB	○	—
FMV-DESKPOWER SC16	1996年11月	Pentium (166MHz)	16MB	2.5GB	△	VideoPhone、キャプチャカード使用不可
FMV-DESKPOWER S13	1996年11月	Pentium (133MHz)	16MB	1.2GB	○	—
FMV-5150DPS モデル SP7 (FMV-DESKPOWER SP)	1996年6月	Pentium (150MHz)	16MB	1.6GB	○	—
FMV-5150DPS モデル SP5 (FMV-DESKPOWER SP)	1996年6月	Pentium (150MHz)	16MB	1.6GB	○	—
FMV-5133DPS モデル SE7 (FMV-DESKPOWER SE)	1996年6月	Pentium (133MHz)	16MB	1.2GB	○	—
FMV-5133DPS モデル SE5 (FMV-DESKPOWER SE)	1996年6月	Pentium (133MHz)	16MB	1.2GB	○	—
FMV-5150DPS モデル SB (FMV-DESKPOWER SB)	1996年6月	Pentium (150MHz)	16MB	1.6GB	○	—
FMV-5133D5 モデル DPSP7S (FMV-DESKPOWER SP)	1996年2月	Pentium (133MHz)	16MB	1.0GB	○	—
FMV-5133D5 モデル DPSP7B (FMV-DESKPOWER SP)	1996年2月	Pentium (133MHz)	8MB	1.0GB	○	—
FMV-5133D5 モデル DPSP5 (FMV-DESKPOWER SP)	1996年2月	Pentium (133MHz)	16MB	1.0GB	○	—
FMV-5133D5 モデル DPSP5S (FMV-DESKPOWER SP)	1996年2月	Pentium (133MHz)	16MB	1.0GB	○	—
FMV-5133D5 モデル DPH (FMV-DESKPOWER H)	1995年11月	Pentium (133MHz)	8/16MB	850MB	○	—
FMV-5120D5 モデル DPSX (FMV-DESKPOWER SX)	1995年11月	Pentium (120MHz)	8/16MB	850MB	○	—
FMV-5120D5 モデル DPSE7 (FMV-DESKPOWER SE)	1996年2月	Pentium (120MHz)	16MB	1.0GB	○	—
FMV-5120D5 モデル DPSE5 (FMV-DESKPOWER SE)	1996年2月	Pentium (120MHz)	16MB	1.0GB	○	—
FMV-5120D5 モデル DPSE5A (FMV-DESKPOWER SE)	1996年2月	Pentium (120MHz)	8MB	1.0GB	○	—
FMV-5100D5 モデル DPS (FMV-DESKPOWER S)	1995年11月	Pentium (100MHz)	8MB/16MB	850MB	○	—
FMV-575D4 モデル 17S 本体 (FMV-DESKPOWER H)	1995年6月	Pentium (75MHz)	8MB	540MB	○	—
FMV-575D4 モデル 15S 本体 (FMV-DESKPOWER SX)	1995年6月	Pentium (75MHz)	8MB	540MB	○	—
FMV-4100D4 モデル 15S 本体 (FMV-DESKPOWER S)	1995年6月	IntelDX4 (100MHz)	8MB	540MB	○	—
FMV-499D3 モデル 420S 本体 (FMV-DESKPOWER H)	1995年2月	IntelDX4 (100MHz)	8MB	420MB	○	インストール時の留意事項あり
FMV-466D3 モデル 420S 本体 (FMV-DESKPOWER S)	1995年2月	ライトパック・エンハンスド IntelDX2 (66MHz)	8MB	420MB	○	インストール時の留意事項あり
MV-450sD2 モデル 420S 本体 (FMV-DESKPOWER)	1994年11月	Intel486SX2 (50MHz)	8MB	420MB	-	システム要件に満たないため

●FMV-DESKPOWER（その他の筐体）

FMV-DESKPOWER M VI 265	1998年6月	AMD-K6 (266MHz)	32MB	3.2GB	○	—
FMV-DESKPOWER M V 205	1998年2月	AMD-K6 (200MHz)	32MB	2.1GB	○	—
FMV-5120DPC モデル CM (FMV-DESKPOWER CM)	1996年6月	Pentium (120MHz)	16MB	1.0GB	△	MPEGチューナカード使用不可
FMV-5120DPC モデル CE (FMV-DESKPOWER CE)	1996年6月	Pentium (120MHz)	16MB	1.0GB	○	—
FMV-5100C3 モデル DPCM (FMV-DESKPOWER CM)	1996年2月	Pentium (100MHz)	16MB	850MB	△	MPEGチューナカード使用不可
FMV-590C3 モデル DPCV (FMV-DESKPOWER CV)	1995年11月	Pentium (90MHz)	8MB	635MB	△	MPEGチューナカード使用不可
FMV-5100C3 モデル DPCE (FMV-DESKPOWER CE)	1996年2月	Pentium (100MHz)	16MB	850MB	○	—
FMV-5100C3 モデル DPCE-A (FMV-DESKPOWER CE)	1996年2月	Pentium (100MHz)	8MB	850MB	○	—
FMV-590C3 モデル DPC (FMV-DESKPOWER C)	1995年11月	Pentium (90MHz)	8MB	635MB	○	—
FMV-4100C2 モデル 14S 本体 (FMV-DESKPOWER C)	1995年6月	Enhanced Am486DX4 (100MHz)	8MB	540MB	○	インストール時の留意事項あり
FMV-466C モデル 420CS 本体 (FMV-DESKPOWER C)	1995年2月	Intel486DX2 (66MHz)	8MB	420MB	○	—
FMV-DESKPOWER プリシェ model 220	1998年2月	MMX-Pentium (200MHz)	32MB	2.1GB	○	—
FMV-DESKPOWER プリシェ model 220D	1998年2月	MMX-Pentium (200MHz)	32MB	2.1GB	○	—
FMV-DESKPOWER プリシェ model 16	1997年11月	AMD-K6 (166MHz)	32MB	1.7GB	○	—
FMV-DESKPOWER プリシェ model 16D	1997年11月	AMD-K6 (166MHz)	32MB	1.7GB	○	—

●FMVデスクトップ（ミドルタワー型）

FMV-6400TX	1998年6月	Pentium II (400MHz)	32MB/64MB/128MB	4.3GB/6.4GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-6350TX	1998年6月	Pentium II (350MHz)	32MB/64MB/128MB	4.3GB/6.4GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-6333TX	1998年6月	Pentium II (333MHz)	32MB/64MB/128MB	4.3GB/6.4GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-6300TX	1998年6月	Pentium II (300MHz)	32MB/64MB/128MB	4.3GB/6.4GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-6333T7A	1998年4月	Pentium II (333MHz)×1/ Pentium II (333MHz)×2	64MB/	4.3GB/9.1GB	-	WindowsNTのみサポートのため
FMV-6300T7A	1997年11月	Pentium II (300MHz)×1/ Pentium II (300MHz)×2	64MB/128MB	4.3GB/9.1GB	-	WindowsNTのみサポートのため
FMV-6333T7	1998年2月	Pentium II (333MHz)	32MB/64MB/128MB	4.3GB/6.4GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-6300T7	1997年11月 1998年2月	Pentium II (300MHz)	32MB/64MB/128MB	4.3GB/6.4GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-6266T7	1997年11月 1998年2月	Pentium II (266MHz)	32MB/64MB/128MB	4.3GB/6.4GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-6233T7	1997年11月 1998年2月	Pentium II (233MHz)	32MB/64MB/128MB	4.3GB/6.4GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5233T7M	1997年11月	MMX-Pentium (233MHz)	32MB	4.3GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-6266T6	1997年5月	Pentium II (266MHz)	32MB	4.3GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-6200T6	1997年6月	PentiumPro (200MHz)	32MB	4.3GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5200T6M	1997年6月	MMX-Pentium (200MHz)	32MB	3.2GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-6200T5	1997年1月	PentiumPro (200MHz)	32MB	3.2GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5200T5	1996年11月	Pentium (200MHz)	32MB	なし/3.2GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5166T5	1996年11月	Pentium (166MHz)	32MB	なし/2.5GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-6200T4	1996年9月	PentiumPro (200MHz)	32MB	2.5GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5200T4	1996年6月	Pentium (200MHz)	16MB	なし/2.5GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5150T4	1996年6月	Pentium (150MHz)	16MB	なし/2.5GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-6200T3	1995年12月	PentiumPro (200MHz)	32MB	2.1GB	○	—
FMV-6150T3	1995年12月	PentiumPro (150MHz)	16MB	1.6GB	○	—
FMV-5166T3	1996年2月	Pentium (166MHz)	16MB	なし/1.6GB	○	—
FMV-5133T3	1995年11月 1996年2月	Pentium (133MHz)	16MB	なし/1.6GB	○	—
FMV-5120T2	1995年6月	Pentium (120MHz)	16MB	なし/850MB	○	専用ドライバが必要
FMV-590T2	1995年6月	Pentium (90MHz)	16MB	なし/850MB	○	専用ドライバが必要
FMV-590T2sp モデル 850C	1995年6月	Pentium (90MHz)	8MB	850MB	○	専用ドライバが必要
FMV-590T2sp モデル 850M	1995年6月	Pentium (90MHz)	8MB	850MB	○	専用ドライバが必要
FMV-590T	1994年7月 1994年11月	Pentium (90MHz)	16MB	なし/528MB/730MB	○	専用ドライバが必要

FMV-590Tsp モデル 528C	1994年11月	Pentium (90MHz)	8MB	528MB	○	専用ドライバが必要

●FMV デスクトップ（デスクトップ型）

FMV-5200DE6	1997年6月	Pentium (200MHz)	32MB	3.2GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5166DE5	1996年11月 1997年2月	Pentium (166MHz)	16MB/32MB	なし/2.5GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5166DE4	1996年6月	Pentium (166MHz)	16MB	なし/1.7GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5133DE4	1996年6月	Pentium (133MHz)	16MB	なし/1.7GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5133DE3	1995年11月 1996年2月	Pentium (133MHz)	16MB	なし/1.0GB/ 1.2GB	○	—
FMV-5120DE3	1996年2月	Pentium (120MHz)	16MB	なし/1.2GB	○	—
FMV-5100DE3	1995年11月	Pentium (100MHz)	16MB	なし/1.0GB	○	—
FMV-590DE2	1995年6月	Pentium (90MHz)	16MB	なし/850MB	○	専用ドライバが必要
FMV-575DE2	1995年6月	Pentium (75MHz)	16MB	なし/850MB	○	専用ドライバが必要
FMV-590DE	1994年5月 1994年11月	Pentium (90MHz)	8MB	なし/528MB /730MB	○	専用ドライバが必要
FMV-560DE	1994年11月	Pentium (60MHz)	8MB	なし/528MB	○	専用ドライバが必要
FMV-6350DX	1998年6月	Pentium II (350MHz)	32MB/64MB/ 128MB	3.2GB/5.2GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-6333DX	1998年6月	Pentium II (333MHz)	32MB/64MB/ 128MB	3.2GB/5.2GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-6300DX	1998年6月	Pentium II (300MHz)	32MB/64MB/ 128MB	3.2GB/5.2GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-6266DX	1998年6月	Pentium II (266MHz)	32MB/64MB/ 128MB	3.2GB/5.2GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5266DX	1998年6月	AMD-K6 (266MHz)	16MB/32MB/ 64MB/128MB	3.2GB/5.2GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-6300D9	1998年2月	Pentium II (300MHz)	32MB/64MB/ 128MB	3.2GB/5.2GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-6266D9	1997年11月 1998年2月	Pentium II (266MHz)	32MB/64MB/ 128MB	3.2GB/5.2GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-6233D9	1997年11月 1998年2月	Pentium II (233MHz)	32MB/64MB/ 128MB	3.2GB/5.2GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5233D9M	1998年2月	MMX-Pentium (233MHz)	32MB/64MB/ 128MB	3.2GB/5.2GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5200D9M	1997年11月	MMX-Pentium (200MHz)	32MB	3.2GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5200D9K	1998年2月	AMD-K6 MMXエンハンスト (200MHz)	16MB/32MB/ 64MB/128MB	3.2GB/5.2GB 2.1GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5166D9K	1997年11月	AMD-K6 MMXエンハンスト (166MHz)	16MB/32MB		○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-6233D8	1997年6月	Pentium II (233MHz)	32MB	3.2GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-6200D8	1997年6月	PentiumPro (200MHz)	32MB	3.2GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5166D8M	1997年6月	MMX-Pentium (166MHz)	32MB	3.2GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5166D8	1997年6月	Pentium (166MHz)	32MB	2.6GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5133D8	1997年6月	AMD-K5-PR133	16MB/32MB	1.7GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-6200D7	1996年11月	PentiumPro (200MHz)	32MB	2.5GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5166D7	1996年11月 1997年2月	Pentium (166MHz)	16MB/32MB	なし/2.5GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5133D7	1996年11月 1997年2月	Pentium (133MHz)	16MB/32MB	なし/1.6GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5166D6	1996年6月	Pentium (166MHz)	16MB	なし/1.7GB	○	—
FMV-5133D6	1996年6月	Pentium (133MHz)	16MB	なし/1.2GB	○	—
FMV-5100D6	1996年6月	Pentium (100MHz)	8MB/16MB	なし/850MB/ 1.2GB	○	—
FMV-5166D5	1996年2月	Pentium (166MHz)	16MB	なし/1.2GB	○	—
FMV-5133D5	1995年11月 1996年2月	Pentium (133MHz)	16MB	なし/1.0GB/ 1.2GB	○	—
FMV-5120D5	1996年2月	Pentiumx (120MHz)	16MB	なし/1.2GB	○	—
FMV-5100D5	1995年11月	Pentium (100MHz)	8MB	なし/1.0GB	○	—
FMV-575D5	1995年11月 1996年2月	Pentium (75MHz)	8MB/16MB	なし/635MB/ 1.0GB/1.2GB	○	—
FMV-5100D4	1995年5月	Pentium (100MHz)	8MB	なし/850MB	○	—
FMV-575D4	1995年5月	Pentium (75MHz)	8MB	なし /850MB	○	—
FMV-4100D4	1995年5月	IntelDX4 (100MHz)	8MB	なし/850MB	○	—
FMV-466D4	1995年5月	ライトバック・エンハンスド IntelDX2 (66MHz)	4MB/8MB	なし/420MB/ 850MB	○	—
FMV-590D3	1994年12月	Pentium (90MHz)	8MB	なし/730MB	○	—
FMV-560D3	1994年12月	Pentium (60MHz)	8MB	なし/528MB	○	—
FMV-499D3	1994年12月	IntelDX4 (100MHz)	8MB	なし/528MB	○	インストール時の留意事項あり
FMV-466D3	1994年12月	ライトバック・エンハンスド IntelDX2 (66MHz)	8MB	なし/270MB/ 420MB	○	インストール時の留意事項あり
FMV-450sD3	1994年12月 1995年2月	i486SX2 (50MHz)	4MB/8MB	なし/270MB/ 420MB	-	システム要件に満たないため
FMV-590D2	1994年5月	Pentium (90MHz)	8MB	なし/528MB	○	—
FMV-499D2	1994年5月	IntelDX4 (100MHz)	4MB/8MB	なし/528MB	○	—
FMV-499D2sp	1994年5月	IntelDX4 (100MHz)	8MB	340MB	○	—
FMV-466D2	1994年5月	i486DX2 (66MHz)	4MB/8MB	なし/170MB/	○	—
FMV-433sD2	1994年5月	i486SX (33MHz)	4MB/8MB	なし/170MB/ 340MB	-	システム要件に満たないため
FMV-425sD2	1994年5月	i486SX (25MHz)	4MB	なし/170MB	-	システム要件に満たないため
FMV-466D	1993年10月 1994年2月	i486DX2 (66MHz)	4MB/8MB	なし/170MB/ 340MB	○	—
FMV-466Dsp	1993年10月	i486DX2 (66MHz)	4MB	340MB	○	—
FMV-433D	1993年10月 1994年2月	i486DX (33MHz)	4MB/8MB	なし/170MB/ 340MB	-	システム要件に満たないため
FMV-433D BP	1994年2月	i486DX (33MHz)	8MB	340MB	-	システム要件に満たないため
FMV-425D	1993年10月	i486SX (25MHz)	4MB	なし/170MB/ 340MB	-	システム要件に満たないため

●FMV デスクトップ（DESKPOWER DC）

FMV-DESKPOWER DC モデル 23S III	1997年11月	Pentium II (233MHz)	32MB	3.2GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-DESKPOWER DC モデル 20S III	1997年11月	MMX-Pentium (200MHz)	32MB	3.2GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-DESKPOWER DC モデル20Sp II	1997年6月	PentiumPro (200MHz)	32MB	3.2GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-DESKPOWER DC モデル 16S II	1997年6月	Pentium (166MHz)	32MB	2.6GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-DESKPOWER DC モデル 16S	1997年1月	Pentium (166MHz)	32MB	2.5GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-DESKPOWER DC モデル 13S	1997年1月	Pentium (133MHz)	32MB	1.6GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-DESKPOWER DC モデル 13B	1997年1月	Pentium (133MHz)	32MB	1.6GB	○	—

●FMV デスクトップ（その他の筐体）

FMV-6266CL	1998年6月	Pentium II (266MHz)	32MB/64MB/ 128MB	3.2GB/5.2GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5233CL	1998年6月	MMX-Pentium (233MHz)	32MB/64MB/ 128MB	3.2GB/5.2GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5200CL	1998年2月	MMX-Pentium (200MHz)	32MB/64MB/ 128MB	2.1GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5200L	1997年11月	MMX-Pentium (200MHz)	32MB	3.2GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5166L	1997年6月	MMX-Pentium (166MHz)	32MB	2.6GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5200NetPC	1997年11月	MMX-Pentium (200MHz)	32MB	2.1GB	-	Windows (R) NTのみサポートのため

●FMV-BIBLO（オールインワンモデル A4 サイズ）

FMV-BIBLO NU VI 23D	1998年6月	MMX-Pentium (233MHz)	64MB	3.2GB	○	—
FMV-BIBLO NU VI 23	1998年6月	MMX-Pentium (233MHz)	64MB	3.2GB	○	—
FMV-BIBLO NU モデルUv2	1998年3月	MMX-Pentium (166MHz)	32MB	2.1GB	○	—
FMV-BIBLO NU V 16X	1998年2月	MMX-Pentium (166MHz)	32MB	3.2GB	○	—
FMV-BIBLO NU V 16D	1998年2月	MMX-Pentium (166MHz)	32MB	2.1GB	○	—
FMV-BIBLO NU V 16	1998年2月	MMX-Pentium (166MHz)	32MB	2.1GB	○	—
FMV-BIBLO NU V 15	1998年2月	MMX-Pentium (150MHz)	32MB	2.1GB	○	—
FMV-BIBLO NU III 16	1997年11月	MMX-Pentium (166MHz)	32MB	2.1GB	○	—
FMV-BIBLO NU III 13D	1997年11月	MMX-Pentium (133MHz)	32MB	1.6GB	○	—
FMV-BIBLO NU III 13	1997年11月	MMX-Pentium (133MHz)	32MB	1.6GB	○	—
FMV-BIBLO NU15	1997年6月	MMX-Pentium (150MHz)	32MB	1.6GB	○	—
FMV-BIBLO NU13D	1997年6月	Pentium (133MHz)	32MB	1.3GB	○	—
FMV-BIBLO NU13	1997年6月	Pentium (133MHz)	32MB	1.3GB	○	—
FMV-5120NU5/Y モデル Uv (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1997年3月	Pentium (120MHz)	16MB	1GB	○	—
FMV-5133NU5/W モデル S (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1997年2月	Pentium (133MHz)	32MB	1GB	○	—
FMV-5150NA5/W モデル S (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1997年2月	MMX-Pentium (150MHz)	32MB	1.6GB	○	—
FMV-5150NA3/W モデル S (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1996年11月	Pentium (150MHz)	32MB	1.6GB	○	—
FMV-5120NU2/W モデル S (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1996年11月	Pentium (120MHz)	16MB	1GB	○	—
FMV-5133NA2/W モデル 10S (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1996年6月	Pentium (133MHz)	16MB	1GB	○	—
FMV-5120NA2/W モデル 8S (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1996年6月	Pentium (120MHz)	16MB	810MB	○	—
FMV-5100NA/W モデル 8S (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1996年2月	Pentium (100MHz)	16MB	810MB	○	—
FMV-575NU/Y モデル 5S (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1995年11月	Pentium (75MHz)	8MB	540MB	○	—
FMV-575NU/Wモデル 5S (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1995年11月	Pentium (75MHz)	8MB	540MB	○	—
FMV-4100NU/Y モデル 5S (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1995年11月	IntelDX4 (100MHz)	8MB	540MB	○	—
FMV-475NU/T モデル 340S 本体 (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1995年8月	IntelDX4 (75MHz)	8MB	340MB	○	—
FMV-475NU/S モデル 340S 本体 (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1995年8月	IntelDX4 (75MHz)	8MB	340MB	○	—
FMV-450N/S1 モデル 340S 本体	1995年5月	i486DX2 (50MHz)	4MB	340MB	-	システム要件に満たないため

●FMV-BIBLO（オールインワンモデルモバイル）

FMV-BIBLO NC VI 20D	1998年6月	MMX-Pentium (200MHz)	32MB	2.1GB	○	---
FMV-BIBLO NC VI 20	1998年6月	MMX-Pentium (2000MHz)	32MB	2.1GB	○	---
FMV-BIBLO NP V 20	1998年2月	MMX-Pentium (200MHz)	32MB	2.1GB	○	---
FMV-BIBLO NP V 16D	1998年2月	MMX-Pentium (166MHz)	32MB	2.1GB	○	---
FMV-BIBLO NP III 16	1997年11月	MMX-Pentium (166MHz)	32MB	2.1GB	○	---
FMV-BIBLO NC III 13D	1997年11月	MMX-Pentium (133MHz)	32MB	1.6GB	○	---
FMV-BIBLO NC III 13	1997年11月	MMX-Pentium (133MHz)	32MB	1.6GB	○	---
FMV-BIBLO NP13	1997年6月	MMX-Pentium (133MHz)	32MB	1.6GB	○	---
FMV-BIBLO NC13D	1997年6月	Pentium (133MHz)	16MB	1GB	○	---
FMV-5133NP5/Wモデル ST (FMV-BIBLO NPシリーズ)	1997年2月	Pentium (133MHz)	32MB	1.3GB	○	---
FMV-5100NC/Sモデル 8 (FMV-BIBLO NCシリーズ)	1997年2月	Pentium (100MHz)	16MB	810MB	○	---
FMV-5100NC/Sモデル 8E (FMV-BIBLO NCシリーズ)	1996年12月	Pentium (100MHz)	16MB	810MB	○	---
FMV-5133NP/Wモデル ST (FMV-BIBLO NPシリーズ)	1996年11月	Pentium (133MHz)	16MB	1.3GB	○	---
FMV-5100NL/Yモデル 8S (FMV-BIBLO NLシリーズ)	1996年6月	Pentium (100MHz)	16MB	810MB	○	---
FMV-5100NL/Wモデル 8S (FMV-BIBLO NLシリーズ)	1996年6月	Pentium (100MHz)	16MB	810MB	○	---
FMV-5100NL/Tモデル 8S (FMV-BIBLO NLシリーズ)	1996年2月	Pentium (100MHz)	8MB	810MB	○	---
FMV-575NL/Sモデル 8S (FMV-BIBLO NLシリーズ)	1996年2月	Pentium (75MHz)	8MB	810MB	○	---
FMV-4100NL/Tモデル 5S (FMV-BIBLO NLシリーズ)	1995年11月	Am486DX4 (100MHz)	8MB	540MB	○	---
FMV-4100NL/Sモデル 5S (FMV-BIBLO NLシリーズ)	1995年11月	Am486DX4 (100MHz)	8MB	540MB	○	---
FMV-475NL/Tモデル 340S 本体 (FMV-BIBLO NLシリーズ)	1995年7月	IntelDX4 (75MHz)	8MB	340MB	○	---
FMV-475NL/Sモデル 340S 本体 (FMV-BIBLO NLシリーズ)	1995年7月	IntelDX4 (75MHz)	8MB	340MB	○	---
FMV-450NL/Sモデル 340S 本体 (FMV-BIBLO NLシリーズ)	1995年2月/3月	i486DX2 (50MHz)	8MB	340MB	-	システム要件に満たないため

●FMV-BIBLO（ベースモデル A4サイズ）

FMV-6266NA/X (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1998年6月	Pentium II (266MHz)	32MB/64MB/ 96MB	3.2GB/5.0GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-6233NA/X (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1998年6月	Pentium II (233MHz)	32MB/64MB/ 96MB	3.2GB/5.0GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5233NA/X (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1998年6月	MMX-Pentium (233MHz)	32MB/64MB/ 96MB	3.2GB/5.0GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5233NU/W (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1998年6月	MMX-Pentium (233MHz)	32MB/64MB/ 96MB	3.2GB/5.0GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5233NU/Y (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1998年6月	MMX-Pentium (233MHz)	32MB/64MB/ 96MB	3.2GB/5.0GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-6266NA8/X (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1998年4月	Pentium II (266MHz)	32MB	3.2GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5200NA8/X (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1998年2月	MMX-Pentium (200MHz)	32MB	2.1GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5200NA8/X (FMV-BIBLO NAシリーズ) 【DCモデル】	1998年2月	MMX-Pentium (200MHz)	32MB	2.1GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5200NA8/W (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1998年2月	MMX-Pentium (200MHz)	32MB	2.1GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5166NU8/W (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1998年2月	MMX-Pentium (166MHz)	32MB	2.1GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5166NU8/W (FMV-BIBLO NUシリーズ) 【DCモデル】	1998年2月	MMX-Pentium (166MHz)	32MB	2.1GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5166NU8/Y (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1998年2月	MMX-Pentium (166MHz)	32MB	2.1GB	○	---
FMV-5166NU8/Y (FMV-BIBLO NUシリーズ) 【DCモデル】	1998年2月	MMX-Pentium (166MHz)	32MB	2.1GB	○	---
FMV-5166NA7/W (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1997年11月	MMX-Pentium (166MHz)	32MB	2.1GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5133NU7/W (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1997年11月	MMX-Pentium (133MHz)	32MB	1.6GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5133NU7/Y (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1997年11月	MMX-Pentium (133MHz)	32MB	1.6GB	○	---
FMV-5233NA6/X (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1997年9月	MMX-Pentium (233MHz)	32MB	3.0GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5133NA6/W (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1997年6月	MMX-Pentium (133MHz)	32MB	1.6GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-5133NU6/W (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1997年6月	Pentium (133MHz)	32MB	1.3GB	○	---
FMV-5133NU6/Y (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1997年6月	Pentium (133MHz)	32MB	1.3GB	○	---
FMV-5166NA5/W (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1997年2月	MMX-Pentium (166MHz)	32MB	2.0GB	○	---
FMV-5150NA5/W (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1997年2月	MMX-Pentium (150MHz)	32MB	1.6GB	○	---
FMV-5133NA5/W (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1997年2月	Pentium (133MHz)	32MB	1.3GB	○	---
FMV-5150NA3/X (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1996年10月	Pentium (150MHz)	16MB	2.0GB	○	---
FMV-5150NA3/W (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1996年10月	Pentium (150MHz)	16MB	1.6GB	○	---
FMV-5133NA3/W (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1996年10月	Pentium (133MHz)	16MB	1.3GB	○	---
FMV-5120NU2/W (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1996年10月	Pentium (120MHz)	16MB	1.0GB	○	---
FMV-5120NU2/Y (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1996年10月	Pentium (120MHz)	16MB	1.0GB	○	---
FMV-5150NA/X (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1996年8月	Pentium (150MHz)	16MB	1.3GB	○	---
FMV-5133NA2/W (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1996年5月	Pentium (133MHz)	16MB	1.0GB	○	---
FMV-5120NA2/W (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1996年5月	Pentium (120MHz)	16MB	810MB	○	---
FMV-5100NU/W (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1996年5月	Pentium (100MHz)	16MB	810MB	○	---
FMV-5100NU/Y (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1996年5月	Pentium (100MHz)	16MB	810MB	○	---
FMV-5133NA/X (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1996年3月	Pentium (133MHz)	16MB	1.2GB	○	---
FMV-5133NA/W (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1996年3月	Pentium (133MHz)	16MB	1.0GB	○	---
FMV-5100NA/W (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1996年2月	Pentium (100MHz)	16MB	810MB	○	---
FMV-575NU/W (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1996年2月	Pentium (75MHz)	8MB	540MB/ 810MB	○	---
FMV-575NU/Y (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1996年2月	Pentium (75MHz)	8MB	540MB /810MB	○	---
FMV-4100NU/S (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1995年12月	IntelDX4 (100MHz)	8MB	540MB /810MB	○	---
FMV-4100NU/T (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1995年11月	IntelDX4 (100MHz)	8MB	540MB /810MB	○	---
FMV-4100NU/Y (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1995年11月	IntelDX4 (100MHz)	8MB	540MB /810MB	○	---
FMV-5120NA/X (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1995年10月	Pentium (120MHz)	8MB	810MB	○	---
FMV-5120NA/W (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1995年10月	Pentium (120MHz)	8MB	810MB	○	---
FMV-575NA/T (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1995年/10月 1995年/5月	Pentium (75MHz)	8MB	510MB /810MB	○	---
FMV-499NU/T (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1995年6月	IntelDX4 (100MHz)	8MB	340MB /540MB	○	---
FMV-475NU/T (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1995年6月	IntelDX4 (75MHz)	8MB	540MB	○	---
FMV-499NU/S (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1995年6月	IntelDX4 (100MHz)	8MB	340MB /540MB	○	---
FMV-475NU/S (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1995年6月	IntelDX4 (75MHz)	8MB	無（FDD付）/ 340MB	○	---
FMV-475NU (FMV-BIBLO NUシリーズ)	1995年6月	IntelDX4 (75MHz)	4MB	無（FDD付）/ 340MB	○	---
FMV-575NA/X (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1995年5月	Pentium (75MHz)	8MB	810MB	○	---
FMV-499NA/T (FMV-BIBLO NAシリーズ)	1995年5月	IntelDX4 (100MHz)	8MB	510MB/ 810MB	○	---
FMV-475N/T2	1994年7月	IntelDX4（75MHz）	4MB	340MB/ 510MB	○	---
FMV-450N/S1	1994年7月	i486DX2（50MHz）	4MB	無（FDD付）/ 170MB/ 340MB	-	システム要件に満たないため
FMV-433N/T2	1994年6月	i486SX（33MHz）	4MB	170MB/ 250MB/ 340MB	-	システム要件に満たないため
FMV-433N/S1	1994年6月	i486SX（33MHz）	4MB	無（FDD付）/ 170MB/ 340MB	-	システム要件に満たないため
FMV-425N	1994年6月 1993年10月	i486SX （ 25MHz）	4MB	無（FDD付）/ 85MB/ 170MB/340MB	-	システム要件に満たないため
FMV-425N/T1	1993年10月	i486SX（ 25MHz）	4MB	無(FDD付)/ 85MB/170MB	-	システム要件に満たないため

●FMV-BIBLO（ベースモデル　モバイル）

FMV-5233NP/W (FMV-BIBLO NPシリーズ)	1998年6月	MMX-Pentium (233MHz)	32MB	3.2GB	○	---
FMV-5200NP8/W (FMV-BIBLO NPシリーズ)	1998年2月	MMX-Pentium (200MHz)	32MB	2.1GB	○	---
FMV-5166NP7/W (FMV-BIBLO NPシリーズ)	1997年11月	MMX-Pentium (166MHz)	32MB	2.1GB	○	---
FMV-5133NP6/W (FMV-BIBLO NPシリーズ)	1997年6月	MMX-Pentium (133MHz)	32MB	1.6GB	○	---
FMV-5133NP/W (FMV-BIBLO NPシリーズ)	1996年10月	Pentium (133MHz)	16MB	1.3GB	○	---
FMV-5100NC/S (FMV-BIBLO NCシリーズ)	1996年10月	Pentium (100MHz)	16MB	810MB	○	---
FMV-5100NL/Y (FMV-BIBLO NLシリーズ)	1996年5月	Pentium (100MHz)	16MB	810MB	○	---
FMV-5100NL/W (FMV-BIBLO NLシリーズ)	1996年2月	Pentium (100MHz)	16MB	810MB	○	---
FMV-5100NL/T (FMV-BIBLO NLシリーズ)	1996年2月	Pentium (100MHz)	8MB	810MB	○	---
FMV-575NL/S (FMV-BIBLO NLシリーズ)	1996年2月	Pentium (75MHz)	8MB	810MB	○	---
FMV-4100NC/S (FMV-BIBLO NCシリーズ)	1996年2月	Am486DX4 (100MHz)	8MB	540MB	○	---
FMV-475NL/T (FMV-BIBLO NLシリーズ)	1995年6月	IntelDX4 (75MHz)	8MB	340MB	○	---
FMV-475NL/S (FMV-BIBLO NLシリーズ)	1995年6月	IntelDX4 (75MHz)	8MB	340MB	○	---
FMV-450NL/T (FMV-BIBLO NLシリーズ)	1995年2月	i486DX2 (50MHz)	8MB	340MB	-	システム要件に満たないため
FMV-450NL/S (FMV-BIBLO NLシリーズ)	1995年2月	i486DX2 (50MHz)	8MB	340MB	-	システム要件に満たないため
FMV-450NL (FMV-BIBLO NLシリーズ)	1995年2月	i486DX2 (50MHz)	4MB	170MB	-	システム要件に満たないため

●FMV-BIBLO（ベースモデル BIBLO DC）

FMV-BIBLO DC モデル 13NU III	1997年11月	MMX-Pentium (133MHz)	32MB	1.6GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-BIBLO DC モデル 13NA	1997年6月	MMX-Pentium (133MHz)	32MB	1.6GB	○	LAN接続時は専用ドライバが必要
FMV-BIBLO DC モデル 13NU	1997年6月	Pentium (133MHz)	32MB	1.3GB	○	---
FMV-5133NU/DC (FMV-BIBLO DCシリーズ)	1997年1月	Pentium (133MHz)	32MB	1.0GB	○	---

IBM Windows98 対応機種一覧

● Aptiva シリーズ

製品名	Type/Model	Windows95 からのアップグレードの制限事項と注意点	備考
Aptiva 540	2144-N30	注00	表中の注0,注1……はホームページ上の表記のままです。それぞれの機種での現象と回避方法が載っていますので,ホームページ,またはIBM FAXサービス(044-200-8600)で入手してください。 表示例 注10 現象:Windows98をInstallする前にPower managementがDisableになっていると,「Windowsの終了」の中にある「スタンバイ」が作成されない。この時点で,Power ManagementをEnableにしても,二度と,「スタンバイ」が作成されることはない。 回避方法:Windows98をInstallする前に,BIOSのConfiguration/Setup Utilitiesで,「Power Management Mode」を「Enabled」に設定しておいてください。
Aptiva 550	2144-N40		
Aptiva 740	2168-N50		
Aptiva 750	2168-N60		
Aptiva 555	2144-N41	注01	
Aptiva 745	2168-N51		
Aptiva 755	2168-N61		
Aptiva 765	2168-N71		
Aptiva 766	2168-N91		
Aptiva 560	2144-S20	注02	
Aptiva 770	2168-S50		
Aptiva 775	2168-S55		
Aptiva 785	2168-S65		
Aptiva 795	2168-S75		
Aptiva J31	2134-J31	注03	
Aptiva J3A	2134-J3A		
Aptiva J3X	2134-J3X		
Aptiva J33	2176-J33		
Aptiva J35	2176-J35		
Aptiva J3C	2176-J3C		
Aptiva J3Y	2176-J3Y		
Aptiva J3E	2176-J3E		
Aptiva J3Z	2176-J3Z		
Aptiva J3L	2176-J3L		
Aptiva J3W	2176-J3W		
Aptiva J51	2134-J51		
Aptiva J52	2134-J52		
Aptiva H54	2176-H54	注04	
Aptiva H55	2176-H55		
Aptiva H56	2176-H56		
Aptiva H64	2176-H64		
Aptiva H65	2176-H65		
Aptiva H75	2176-H75		
Aptiva H5E	2176-H5E		
Aptiva H5F	2176-H5F		
Aptiva H6D	2176-H6D		
Aptiva H6E	2176-H6E		
Aptiva H6F	2176-H6F		
Aptiva H7E	2176-H7E		
Aptiva H7G	2176-H7G		
Aptiva B60	2159-B60	注05	
Aptiva B65	2159-B65		
Aptiva B75	2159-B75		
Aptiva B80	2159-B80		
Aptiva B85	2159-B85		
Aptiva B95	2159-B95		
Aptiva T81	2161-T81	注06	
Aptiva T84	2161-T84		
Aptiva T85	2161-T85		
Aptiva T94	2161-T94		
Aptiva T95	2161-T95		
Aptiva T71	2161-T71		
Aptiva B86	2162-B86	注06	
Aptiva B87	2162-B87		
Aptiva B97	2162-B97		
Aptiva T8B	2161-T8B	注08	
Aptiva T8C	2161-T8C		
Aptiva T8E	2161-T8E		
Aptiva T8F	2161-T8F		
Aptiva T9D	2161-T9D		
Aptiva T9E	2161-T9E		
Aptiva TAE	2161-TAE		
Aptiva TAF	2161-TAF	注09	
Aptiva E17	2137-E17	注10	
Aptiva E27	2137-E27		
Aptiva E47	2137-E47		
Aptiva S57	2142-S57	注11	
Aptiva S67	2142-S67		
Aptiva E57	2137-E57	注12	
Aptiva E57V	2137-E57V		
Aptiva E1A	2137-E1A		
Aptiva E1AV	2137-E1AV		
Aptiva E2A	2137-E2A		
Aptiva E2AV	2137-E2AV		
Aptiva E4A	2137-E4A		
Aptiva L66	2140-L66	注13	
Aptiva L67	2140-L67		
Aptiva L87	2140-L87		
Aptiva E48	2138-E48	注14	
Aptiva E58	2138-E58		
Aptiva E21	2153-E21	Windows 98 がプリロードされています	
Aptiva E31	2153-E31		
Aptiva E51	2153-E51		

● ThinkPad シリーズ

製品名	Type/Model	Windows95 からのアップグレードの制限事項と注意点
ThinkPad 310	2600-30J	注00,03,05,13,14,17
ThinkPad 310E	2600-E0J	注00,03,05,13,14,17
ThinkPad 310E	2600-EDJ	注00,03,05,13,14,17
ThinkPad 310E	2600-F0J	注00,03,05,13,14,17
ThinkPad 315D	2600-70J	注00,03,05,13,14,17
ThinkPad 315D	2600-7KJ	注00,03,05,13,14,17
ThinkPad 315ED	2600-D0J	注00,03,05,13,14,17
ThinkPad 315ED	2600-DZJ	注00,03,05,13,14,17
ThinkPad 365X	2625-2J9	注00,24
ThinkPad 365X	2625-3J9	注00,24
ThinkPad 365X	2625-6J7	注00,24
ThinkPad 365X	2625-7J7	注00,24
ThinkPad 365X	2625-BJ9	注00,24
ThinkPad 365XD	2625-1J9	注00,24
ThinkPad 365XD	2625-4J9	注00,24
ThinkPad 365XD	2625-6J3	注00,24
ThinkPad 365XD	2625-DJF	注00,24
ThinkPad 365XD	2625-EJF	注00,24
ThinkPad 380	2635-10J	注00
ThinkPad 380D	2635-2AJ	注00
ThinkPad 380D	2635-3AJ	注00
ThinkPad 380E	2635-40J	注00,04,09,11,22
ThinkPad 380E	2635-49J	注00,04,09,11,22
ThinkPad 380ED	2635-5AJ	注00,04,09,11,22
ThinkPad 380ED	2635-5YJ	注00,04,09,11,22
ThinkPad 380ED	2635-6AJ	注00,04,09,11,22
ThinkPad 380ED	2635-6YJ	注00,04,09,11,22
ThinkPad 380ED	2635-7AJ	注00,04,09,11,22
ThinkPad 380ED	2635-7YJ	注00,04,09,11,22
ThinkPad 380ED	2635-C0J	注00,04,09,11,22
ThinkPad 380X	2635-G0J	注00,01,05,08,22
ThinkPad 380XD	2635-8AJ	注00,01,05,08,22
ThinkPad 380XD	2635-9AJ	注00,01,05,08,22
ThinkPad 380XD	2635-AAJ	注00,01,05,08,22
ThinkPad 380XD	2635-FAJ	注00,01,05,08,22
ThinkPad 385D	2635-3ZJ	注00
ThinkPad 385ED	2635-6EJ	注00,04,09,11,22
ThinkPad 385ED	2635-6ZJ	注00,04,09,11,22
ThinkPad 385XD	2635-9EJ	注00,01,05,08,22
ThinkPad 385XD	2635-9ZJ	注00,01,05,08,22
ThinkPad 535	2606-KF8	注00
ThinkPad 535	2606-KJ8	注00
ThinkPad 535	2606-MF9	注00
ThinkPad 535E	2606-36J	注00,02,5%,23
ThinkPad 535E	2606-3ZJ	注00,02,5%,23
ThinkPad 535X	2606-70J	注00,10,15,22
ThinkPad 535X	2606-7VJ	注00,10,15,22
ThinkPad 560	2640-20J	注00,24
ThinkPad 560	2640-5JA	注00,24
ThinkPad 560	2640-EJA	注00,24
ThinkPad 560	2640-FJE	注00,24
ThinkPad 560	2640-FVE	注00,24
ThinkPad 560E	2640-40J	注00,24
ThinkPad 560E	2640-4ZJ	注00,24
ThinkPad 560X	2640-60J	注00,01,04,07,08,15,22
ThinkPad 560X	2640-65J	注00,01,04,07,08,15,22
ThinkPad 560X	2640-6VJ	注00,01,04,07,08,15,22
ThinkPad 560X	2640-70J	注00,01,04,07,08,15,22
ThinkPad 560X	2640-7VJ	注00,01,04,07,08,15,22
ThinkPad 600	2645-41J	注00,03,06,12,15,20,21
ThinkPad 600	2645-51J	注00,03,06,12,15,20,21
ThinkPad 760C	9546-J2A	注00
ThinkPad 760C	9546-J2B	注00
ThinkPad 760C	9546-J2H	注00
ThinkPad 760CD	9546-J1A	注00
ThinkPad 760E	9546-J9B	注00
ThinkPad 760ED	9546-J3A	注00
ThinkPad 760EL	9547-J4F	注00
ThinkPad 760EL	9547-J4G	注00
ThinkPad 760EL	9547-J4H	注00
ThinkPad 760L	9547-J0A	注00
ThinkPad 760LD	9547-J3A	注00
ThinkPad 760XD	9546-J9E	注00
ThinkPad 760XL	9547-J9C	注00
ThinkPad 765D	9546-J9H	注00
ThinkPad 770	9548-30J	注00,01,07,11,5%,18,19,24
ThinkPad 770	9548-3YJ	注00,01,07,11,5%,18,19,24
ThinkPad 770	9548-40J	注00,01,07,11,5%,18,19,24
ThinkPad 770	9548-4YJ	注00,01,07,11,5%,18,19,24
ThinkPad 770	9549-1AJ	注00,01,07,11,5%,18,19,24
ThinkPad 770	9549-1YJ	注00,01,07,11,5%,18,19,24
ThinkPad 770E	9548-51J	注00,02,03,18,24
ThinkPad 770ED	9549-5AJ	注00,02,03,18,24

● IBM PC シリーズ

製品名	Type/Model	Windows95 からのアップグレードの制限事項と注意点	備考
PC 300GL	6272-14J	注01,11,13	導入時、別途CD-ROMドライブオプション(ID#:76H6110)が必要
	6272-16J	注01,11,13	導入時、別途CD-ROMドライブオプション(ID#:76H6110)が必要
	6272-C4J	注01,11,13	
	6272-C6J	注01,11,13	導入時、別途CD-ROMドライブオプション(ID#:76H6110)が必要
	6272-D4J	注01,11,13	
	6272-D6J	注01,11,13	導入時、別途CD-ROMドライブオプション(ID#:76H6110)が必要
	6272-G3J	注01,11,13	
	6282-52J	注01,11,13	
	6282-70J	注01,11,13	
	6282-81J	注01,11,13	
	6561-27J	注01,03,07,11,13	BIOSの更新が必要
	6561-28J	注01,03,07,11,13	BIOSの更新が必要
	6561-45J	注01,03,07,11,13	BIOSの更新が必要
	6561-46J	注01,03,07,11,13	BIOSの更新が必要
	6561-55J	注01,03,07,11,13	BIOSの更新が必要
PC 300PL	6562-32J	注01,11,13	
	6562-38J	注01,11,13	
	6562-50J	注01,11,13	
	6862-40J	注01,03,05,07,12,13	BIOSの更新が必要
	6892-44J	注01,03,05,07,12,13	BIOSの更新が必要
PC 330	6577-J2L	注01,02,11,13	導入時、別途CD-ROMドライブオプション(ID#:07H0635)が必要
	6577-JB4	注01,02,11,13	
	6577-JB6	注01,02,11,13	
PC 340	6560-48J	注01,10,13	
	6560-J7T	注01,10,13	
PC 350	6587-JC1	注01,02,11,13	
	6587-JC3	注01,02,11,13	
	6587-JP6	注01,02,11,13	
	6587-JP7	注01,02,11,13	
	6587-JU4	注01,02,11,13	
	6587-JU6	注01,02,11,13	
PC 750	6883-JF6	注08,09,13	
	6883-JAN	注08,09,13	
	6883-JTN	注08,09,13	
	6887-J8E	注13	
	6887-JHE	注06,13	
	6887-JS4	注13	
Master P120	2411-P95	注13	

注意:BIOSは最新のものをお使いください。更新が必要なものは後日入手が必要となります。

東芝 Windows98 対応機種一覧

製品名	型番	BIOS アップデート	NOTES
DynaBook TECRA 780 DVD/8.1	PA1267C9	要	
DynaBook TECRA 750 DVD/5.1	PA1259C9	要	
DynaBook TECRA 750 CDT/5.1	PA1253C9	要	
DynaBook TECRA 740 CT/2.1	PA1229C9	要	
DynaBook TECRA 730X CDT/2.1	PA1238C9	要	
DynaBook TECRA 730 CT/2.1	PA1228C9	要	
DynaBook TECRA 730 CT/2.1	PA1228CW	要	
DynaBook TECRA 720 CT/1.2	PA1219JW	-	
DynaBook TECRA 540 CDT/4.0	PA1257C9	要	
DynaBook TECRA 530 CDT/2.1	PA1247C9	要	
DynaBook TECRA 510 CT/2.1	PA1232C9	要	
DynaBook TECRA 510 CT/2.1	PA1232CW	要	
DynaBook TECRA 500 CT/1.3	PA1221JW	要	
DynaBook GT-S575	GS0755SW	-	
DynaBook GT-S575	GS0755A9	-	
DynaBook GT-S575	GS0755TW	-	
DynaBook GT-R590	GR0908SW	-	
DynaBook GT-R590	GR0908TW	-	
DynaBook GT-R575	GR0758SW	-	
DynaBook GT-R575	GR0758SA	-	
DynaBook GT-R575	GR0758TW	-	
DynaBook HF575	HF5751XW	-	
DynaBook Satellite Pro 490X CDT/4.0	PA1270C9	要	
DynaBook Satellite Pro 480 CDT/4.0	PA1256C9	要	
DynaBook Satellite Pro 460 CDX/2.1	PA1251SA	要	
DynaBook Satellite Pro 460 CT/2.1	PA1251C9	要	
DynaBook Satellite Pro 460 CDT/2.1	PA1251CA	要	
DynaBook Satellite Pro 440 CX/1.4	PA1241S9	要	
DynaBook Satellite Pro 440 CDX/1.4	PA1241SA	要	
DynaBook Satellite Pro 440 CT/1.4	PA1241C9	要	
DynaBook Satellite Pro 440 CDT/1.4	PA1241CA	要	
DynaBook Satellite Pro 430 CT/1.3	PA1230CW	-	
DynaBook Satellite Pro 430 CT/1.3	PA1230C9	-	
DynaBook Satellite Pro 430 CDT/1.3	PA1230CA	-	
DynaBook Satellite Pro 430 CDS/1.3	PA1230SA	-	
DynaBook Satellite Pro 420 CDS/810	PA1225JS	-	
DynaBook Satellite Pro 420 CT/810	PA1225JC	-	
DynaBook Satellite Pro 420 CDT/810	PA1225JD	-	
DynaBook Satellite 315 CDT/2.1	PA1262CA	要	
DynaBook Satellite 315 CDS/2.1	PA1262SA	要	
DynaBook Satellite 310 CDT/2.1	PA1262C9	要	
DynaBook Satellite 300 CT/2.1	PA1261CN	要	
DynaBook Satellite 300 CDS/2.1	PA1261S9	要	
DynaBook Satellite 300 CDT/2.1	PA1261C9	要	
DynaBook Satellite 305 CDS/2.1	PA1261SA	要	
DynaBook Satellite 305 CDT/2.1	PA1261CA	要	
DynaBook Satellite 220 CS/1.4	PA1240S9	要	
DynaBook Satellite 200 CS/810	PA1234S9	-	
DynaBook Satellite 110 CS/810	PA1224JS	-	
DynaBook Satellite 110 CT/810	PA1224JT	-	
DynaBook SS PORTEGE 6000 CT	PAP600JA	-	
DynaBook SS PORTEGE 3010 CT	PAP301JA	-	
DynaBook SS PORTEGE 3000 CT	PAP300JA	-	
DynaBook PORTEGE 300 CT/1.6 CD Set	PA1127CA	要	
DynaBook PORTEGE 300 CT/1.6	PA1127C9	要	
DynaBook PORTEGE 660 CDT/1.4	PA1126C9	要	
DynaBook PORTEGE 650 CT/1.3	PA1124JW	-	
DynaBook PORTEGE 620 CT/1.3	PA1125JT	-	
DynaBook SS-R590	SS5907TW	-	
DynaBook SS-R590	SS5907W9	-	
DynaBook SS-R575	SS5755TW	-	
DynaBook SS-R575	SS5755TA	-	
Libretto SS 1000 CTA	PAL100JB	-	
Libretto 1000 CT	PAL100JA	-	
Libretto 100 CT/2.1	PA1254C9	要	
Libretto 100 CTA/2.1	PA1254CA	要	
Libretto 70 CT/1.6	PA1260C9	-	
Libretto 70 CTA/1.6	PA1260CA	-	
Libretto 60 CT/810	PA1252J9	-	
Libretto 60 CTA/810	PA1252JA	-	
Libretto 50 CT	PA1237C9	要	
Libretto 50 CTA	PA1237CA	要	
EQUIUM 6350M2	PV35M2JA	-	NTモデルはサポート対象外
EQUIUM 6260M2	PV26M2JA	-	NTモデルはサポート対象外
EQUIUM 6300D1	PV30D1JA	-	NTモデルはサポート対象外
EQUIUM 6260D1	PV26D1JA	-	NTモデルはサポート対象外
EQUIUM 6260L1	PV26L1JA	-	NTモデルはサポート対象外
EQUIUM 6300R1	PV30R1JA	-	NTモデルはサポート対象外
EQUIUM 6230R1	PV23R1JA	-	NTモデルはサポート対象外
EQUIUM 5200D2	PV1036JA	-	
EQUIUM 5230D1	PV1034JA	-	
EQUIUM 5230M1	PV1037JA	-	
EQUIUM 6230D1	PV1035JB	-	
EQUIUM 6260M1	PV1032JB	-	
EQUIUM 5200D1	PV1023JA	-	
EQUIUM 5160D1	PV1022JA	-	
EQUIUM 5200M1	PV1024JA	-	
PV5000 5200 CDS/W95	PV1017JA	-	
PV5000 5200 241CDS/W95	PV1004JA	-	
PV5000 5200 241CDS/W31	PV1004JB	-	
PV5000 5166 161CDS/W95	PV557BC9	-	
PV5000 5150 161CDS/W95	PV556BC9	-	
PV5000 5133 101CDS/W95	PV555AC9	-	
PV3000 5100 121S/W95	PV1007JA	-	
PV3000 5100 121S/W31	PV1007JB	-	
PV3000 5133 241CDS/W95	PV1006JA	-	
PV3000 5133 241CDS/W31	PV1006JB	-	
PV3000 5166 241CDS/W95	PV1003JA	-	
PV3000 5166 241CDS/W31	PV1003JB	-	
PV3000 5166 161CDS/W95	PV357BC9	-	
PV3000 5150 161CDS/W95	PV356BC9	-	
PV3000 5133 161CDS/W95	PV355BC9	-	
PV3000 5100 101CDS/W95	PV353AC9	-	
PV3000 5100 101S/W95	PV353AS9	-	
PV3000 5100	PV3535L9	-	
PV3000 5100	PV3535S9	-	
PV3000 575	PV3515S9	-	
PV3000 5120 101CDS/W	PV354ACW	-	
PV3000 5120 101S/W	PV354ASW	-	
PV3000 5100 081CDS/W	PV3538CW	-	
PV3000 5100 081S/W	PV3538SW	-	
PV3000 575 081S/W	PV3518SW	-	
PV3000 575 051CDS/W	PV3515CW	-	
PV3000 575 051S/W	PV3515SW	-	
Vision Connect P160X	PV1042JA	-	
Vision Connect P130	PA1700JA	-	
Infinia 7230J1	PV1021JB	-	
Infinia 7200J2	PV1021JA	-	
Infinia 7200J1	PV1020JA	-	
Infinia 7160J2	PV1019JA	-	
Infinia 7160J1	PV1018JA	-	
BREZZA 5200VMB	PV1011JA	-	
BREZZA 5200MB	PV1010JA	-	
BREZZA 5166MB	PV1009JA	-	
BREZZA 5133MB	PV1008JA	-	
BREZZA 5166MA	PV1002JA	-	
BREZZA 5133DA	PV1001JA	-	
BREZZA 5120CI	PVBCI54R	-	
BREZZA 5100CI	PVBCI53F	-	
BREZZA 5100CX	PVBCX53x	-	

ハードウエア・メーカー各社のWindows98アップグレード技術情報はこちら

動作確認済み機種リスト，アップグレードの際の留意点，制限事項等が解説されているほか，最新のデバイス･ドライバ，BIOS のダウンロードなどを提供しているメーカーもあります。

●株式会社アイ･オー･データ機器（http://www.iodata.co.jp/w98/index.htm）
受付時間／午前9:30～12:00 午後1:00～5:00 月曜日～金曜日（祝･祭日を除く）
■サポートセンター　金沢：076-260-3366　東京：03-3254-0301
■PLANTコールセンター（ネットワーク･通信関連製品専用）
東京：03-5256-2010

●アキア株式会社（http://www.akia.co.jp/support/win98/support9801.htm）
テクニカルサポートセンター
電話番号　0120-373-159（9:00～12:00, 13:00～17:00）
03-5762-9330（9:00～12:00, 13:00～17:00）
営業日　月曜日～金曜日（土日および休祝祭日は除く）

●エプソンダイレクト株式会社（http://www.epsondirect.co.jp/support/win98thl.asp）
■サポートの受付窓口
製品の機能あるいはOSの取扱いや設定方法など技術的なご質問にお応えしています。
テクニカルセンター　TEL：0263-54-5104
受付時間:9:00AM～5:00PMおよび5:45PM～8:00PM月～金（祝日は除く）

●エプソン販売株式会社（http://www.i-love-epson.co.jp/products/windows/win98/index.htm）
［エプソンインフォメーションセンター］
・製品に関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。
札　幌 011(222)8388　　仙　台 022(214)0477
東　京 0424(99)7155　　名古屋 052(202)1188
大　阪 06(397)1909　　広　島 082(240)0406
福　岡 092(452)4066
【受付時間】9:00～17:30　月曜日～金曜日（祝日を除く）

●セイコーエプソン株式会社
□エプソン98互換機用Windows98について
（http://www.epson.co.jp/epson/japanese/whatsnew/1998/w98www.htm）

●沖電気工業株式会社（http://www.oki.co.jp/OKI/Cng/OPC/JIS/win98/）
PC/WSインフォメーションセンタ 0120-490-988（フリーダイヤル）

●オリンパス光学工業株式会社（http://www.olympus.co.jp/LineUp/Mo/FAQ/W98.html）
デジタルカメラに関するお問い合わせ先　オリンパス光学工業株式会社
カスタマーサポートセンターTEL　0426-42-7499（ダイレクトイン）
受付時間10時～12時, 13時～17時（土曜, 日曜, 祭日および弊社休業日は休みます）

●カノープス株式会社（http://www.canopus.co.jp/tech/win98.htm）
テクニカルサポート
TEL:078-992-6830　（10:00 ～ 12:00 13:00 ～ 17:00 / 土日祝日を除く）

●コンパックコンピュータ株式会社（http://www.compaq.co.jp/products/win98/index.html）
コンパックカスタマーセンター
受付け時間：月曜日～金曜日／9:00～12:00, 13:00～17:00（祝祭日およびコンパック指定休日を除く）電話番号：0120-101-589

●三洋電機株式会社（http://www.infosys.sanyo.co.jp/cgi/dsphtmi2.exe?f=../winkey/menu.html&fi=../winkey/histry.html）
パソコン操作に関するご相談
東部PCサポートセンター：電話　(03) 3836 - 9220
西部PCサポートセンター：電話　(06) 447 - 8088
営業時間：午前 9:30～12:00, 午後 1:00 ～ 5:00（土曜･日曜･祝日を除きます）

●シャープ株式会社（http://www.sbc.co.jp/mebius/win98/default.asp）
コンシューマーセンター東日本相談室　TEL：043-297-4649
コンシューマーセンター西日本相談室　TEL：06-621-4649
受付：月曜日～金曜日　午前9時～12時　午後1時～5時
■アップグレードの受付，発送に関するお問い合わせ窓口
シャープ株式会社 Windows98アップグレード係
TEL:0298－50－3202（9:00-17:00　月～金，祝祭日は除く）

●ソニー株式会社（http://www.ittrc.sony.co.jp/）
VAIOテクニカルレスポンスセンター「Windows 98 アップグレードサポート窓口」
Tel:0466-30-3098 受付時間：平日/10:00～20:00 土日祝祭日/10:00～17:00

●デルコンピュータ株式会社（http://www.dell.com/jp/support/faq/index.htm
個人のご購入のかたは，044-556-6050

●株式会社東芝（ http://www2.toshiba.co.jp/pc/service/win98up/index_j.htm ）
東芝PCダイヤルのご案内 0570－00－3100
（受付時間：平日 9:00～18:00 土･日曜日 10:00～17:00）
（定休日：祝祭日･月末最終日）

●日本アイ・ビー・エム株式会社（http://www.ibm.co.jp/pc/win98/）
Windows98特設ダイヤル：0120－55－9598
受付時間 10:00 － 18:00（土日祝日を除く）

●日本ゲートウェイ2000 株式会社（http://www.gw2k.co.jp/support/win98/）
■ 24時間フリーダイヤルのテクニカルサポート
テクニカルサポート専用番号：0120 54 2009

●日本電気株式会社（ http://www.psinfo.nec.co.jp/win98/ ）
■商品に関する技術的なご質問・ご相談は，下記窓口で承っております。
NECパソコンインフォメーションセンター
フリーダイヤル:0120－60－9821（受付時間:9:00～17:00　祝日を除く）

●日本ユニシス株式会社（http://www.unisys.co.jp/PC/supports/win98info.htm）
日本ユニシス株式会社 サービス･センター　03 (3215) 5945
問い合わせおよびサービス提供時間帯
午前9時～12時 午後1時～5時（土曜日，日曜日，祝祭日，年末年始を除く）

● 株式会社日立製作所（http://www.hitachi.co.jp/Prod/comp/OSD/pc/tech/win/, http://floracity.hitachi.co.jp/go/flotower/qanda/win98/win98.htm , http://floracity.hitachi.co.jp/go/whatsnew/topics/win98/98info.htm）
■Windows98アップグレードダイヤル　フリーダイヤル 0120－50－9898
ご利用時間 9:30～22:00（平日）　10:00～18:00（土，日，祝日）

●富士通株式会社（http://www.fmworld.ne.jp/awin98.html）
操作など技術的相談：FMインフォメーションサービス
電話番号：フリーダイヤル 0120-89-4321
受付時間：月～土 9:00～17:00（祝日を除く）

●マイクロン・エレクトロニクス・ジャパン株式会社（http://www.micron.co.jp/ms_win98.html）
テクニカルサービス フリーDIAL：0120-09-7377 フリーFAX：0120-00-1505

●松下電器産業株式会社（http://www.pcc.panasonic.co.jp/win98/）
□Let's Note関連，
http://www.pcc.panasonic.co.jp/letsnote/info/info5.html
□光ディスク関係
http://www.panasonic.co.jp/pd/faq/win98.htm
□WOODYなどのホームPC
http://town2.hi-ho.ne.jp/p_info/homepcst/service/win98/info98.htm

お問い合わせ　松下電器産業株式会社 パナソニックコンピュータカンパニー
代表：TEL 03-3834-8870 ：FAX 03-3834-8878

●三菱電機株式会社（ http://www.melco.co.jp/service/apricot/win98/support.htm ）
TEL 0120-172399
受付時間 9:00～12:00, 13:00～18:30, 平日（土日祝祭日，年末年始を除く）

●株式会社メルコ（http://www.melcoinc.co.jp/indexcs）
BUFFALOブランドの製品に関しては，メルコインフォメーションセンターでサポートいたしております。
インフォメーションセンターへは，インターネットの情報だけではご不明な場合に，お電話やFAXでご質問ください。
＜電話番号＞ 名古屋，東京
PC98メモリ／記憶装置／マルチメディア　052-619-1821 03-5350-7878
DOS／V，Macintoshメモリ／記憶装置／マルチメディア 052-619-1897 03-5350-7990
LAN･プリンタネットワーク　052-619-1825 03-5350-7870
コンポーネントパソコン（メルコ製組立てパソコン）　052-619-1792 03-5350-7871
＜FAX番号＞　全回線共通FAX　052-619-1830
＜お問い合わせ時間＞　名古屋インフォメーションセンター
月曜日～金曜日（祝日を除く）9:30～12:00　13:00～17:00
東京インフォメーションセンター（LAN・プリンタネットワーク回線を除く※）
月曜日～金曜日（祝日を除く）9:30～12:00　13:00～19:00
土曜日，祝日（年末年始と日曜日を除く）9:30～12:00 13:00～17:00
※LAN･プリンタネットワーク
月曜日～金曜日（祝日を除く）9:30～12:00　13:00～17:00

●ヤマハ株式会社（http://www.yamaha.co.jp/help/win98.html）

●ロジテック株式会社（http://www.logitec.co.jp/gijutu/os_con/win98/win98_0.html）
ロジテック株式会社／テクニカルサポート
長野：TEL 0265-74-1455 FAX 0265-74-1456
東京：TEL 03-3377-0016
受付時間／AM10:00～AM12:00 PM1:00～PM5:00
（祝祭日を除く月曜日～金曜日）

●アダプテックジャパン株式会社（http://www.adaptec.co.jp/info/win98/index.html）

●キヤノン販売株式会社
□BJプリンタ
（http://www.canon-sales.co.jp/BJ/topics/bj-forwin98.html）
□レーザープリンタ
（http://www.canon-sales.co.jp/LBP/win98dr.html）

●メガソフト株式会社（http://www.megasoft.co.jp/products/win98.htm）

●株式会社ワコム（http://www.wacom.co.jp/news/w980701.html）

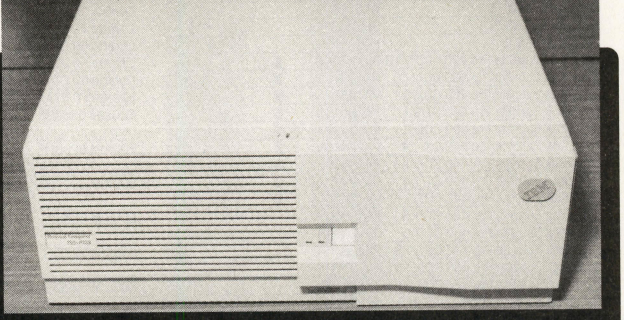
旧型パソコン強化計画発動！ **Windows98を快適に動作させよう!!**

IBM Aptiva PC750を 最速K6-2 300MHzにパワーアップ！

Silpheed☆

ベーマガ読者の中には，ちょっと前の型のパソコンを大事に使っている人も多いと思います。そこで，そんな愛着のあるマシンでWindows98を快適に動作させるため，CPUのアップグレードに挑戦してみることにしましょう。

今回のアップグレード対象パソコンは，IBMの「Aptiva PC750」（写真1）です。CPUはPentiumの133MHzで，普通にワープロや表計算をするには十分ですが，画像の制作・加工ソフトなど重いソフトやゲームを動かすにはちょっとパワー不足です。



《写真1》今月のパワーアップ体験機種はPentium 133MHzを搭載したAptiva PC750

ふたを開けてアップグレードの準備をしよう

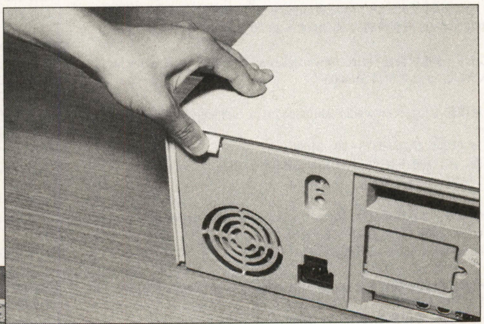
Aptiva PC750は箱が非常にしっかりとしていて，見た目には開けるのはなかなか大変そうですが，じつは，本体後ろにあるカバーと本体を止めているツメを下に押して（**写真2**），ケースを後ろに引っ張るだけで簡単にふたが取れてしまいます。力がいりそうですが，それほど力いっぱい引っ張らなくても大丈夫です。ふたは大きいので，邪魔にならないところに置いておきましょう。

つぎに，ケースに縦に入っている金属のフレームを外します。最初にフレームの端を固定しているねじを外し（**写真3**），外したねじと反対側（ハードディスクを固定しているほう）を持ち上げて，ちょっと奥に押すように力を入れる（**写真4**）と，がたんとツメが外れてフレームが持ち上がります。

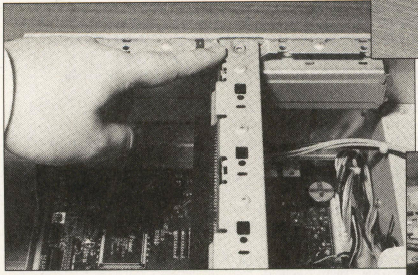
ハードディスクのケーブルがついたままになっていますが，長さに余裕があるので，ケーブルを外さずに，本体横（**写真3**でいうと右側のほう）へ倒しておくと後の作業が楽です。

CPUの取り外しがいちばん大変！

ハードディスクのちょうど真下に，大きなヒートシンクのついたCPUがあります。まず，このヒートシンクを外します。

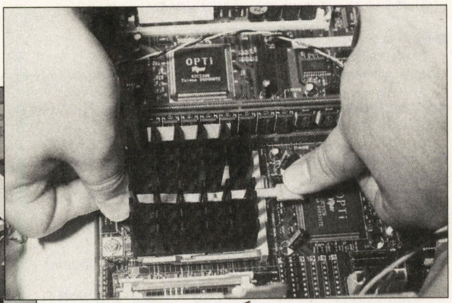


《写真2》本体背面のツメを下に押しながらケースを手前に引っ張るとふたが取れる



《写真3》フレームを固定しているねじをまず外す

《写真4》フレーム全体を持ち上げて，斜め右上に力を入れるとフレームが外れる



《写真5》CPUのヒートシンクはソケットのつめで金具の両端が固定されているので，長い出っ張りを右下方向に押し，短い出っ張りに引っかかっているつめを外す

黒いヒートシンク本体が銀色の金具で固定されていますが，長く出っ張っているほうを下に押して，さらに反対側に押し上げるように力を入れると，反対側の引っかかりが外れるようになっています(**写真5**)。

この作業が今回いちばん面倒な作業になりますので，あせらずに何度もトライしてください。反対側の引っかかりを外すのに，先の細いドライバなどを使うのもいいでしょう。このとき，パソコンの基板に傷をつけないように注意してください。

ヒートシンクが外れたら，CPUソケットのレバーを上げて，CPUを外します(**写真6**)。レバーは，ただ上げるだけでは外れないので，少し外側に押してから上げてください。レバーを完全に引き上げないとソケットからCPUが外れません。

外したCPUとヒートシンクはアルミ箔で包むなどして，捨てずに大切に保管しておいてください（**写真7**）。

いよいよ新しいCPUを取り付けよう

CPUが外れたら，いよいよ新しいCPUを取り付けましょう。今回使用するのはユニテク電子の「IDT Winchip C6-200MHz アクセラレータ」(**写真8**）と，ドリームファクトリーの「AMD K6-2 300MHz アクセラレータ」(**写真9**）です。

C6-200MHzアクセラレータは，**写真10**のようにソケットとCPUの一つピンのないところを合わせて差し込みます。K6-2アクセラレータも同様ですが，上から見るとその場所に白い三角形がついています（**写真11**）ので，それを見て合わせてください。

今回使用したアクセラレータは，CPUの動作電圧やクロック設定など全て自動で行なってくれますので，ピンの向きを間違えないように差し込めばOKです。

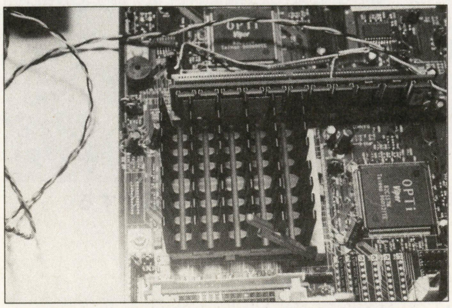
CPUを冷却するファンの電源を接続するのを忘れないでください（**写真12**)。ファンから出ているケーブルを，本体の空いている電源コネクタに接続します。

セカンドキャッシュを増設しよう

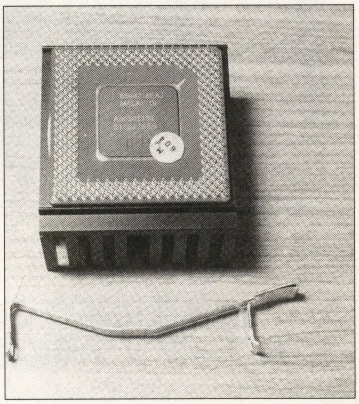
CPUの交換は無事終了です。つぎに，セカンドキャッシュのメモリを増設します。Aptiva PC750には標準で256KBのセカンドキャッシュを搭載していますが，これを倍の512KBに増設しましょう。

セカンドキャッシュとは，CPUが実行した命令を一時的に格納しておくメモリで，メインメモリよりアクセス・スピードが高速なので，よく実行する命令がセカンドキャッシュに入ることで，より高速にパソコンが動作します。

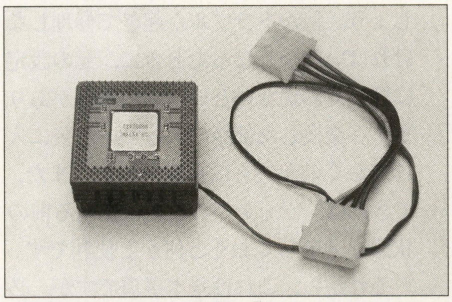
CPUのすぐ近くにスロットが二つあり，片方にはメモリがささっています。この隣に，ドリームファクトリーの「256KBセカンドキャッシュ」を増設します（**写真**



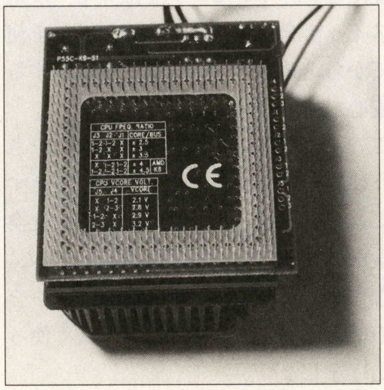
《写真6》CPUを固定しているレバーを引き上げてCPUを外す



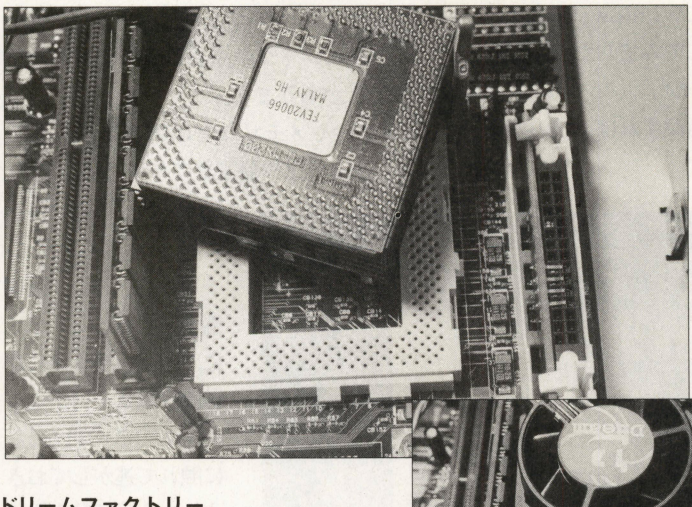
《写真7》外したCPUとヒートシンクはきちんと保管しておこう



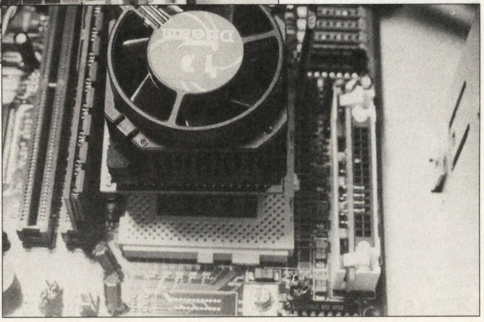
《写真8》ユニテク電子の「IDT Winchip C6-200MHzアクセラレータ」。薄型なのが特徴



《写真9》ドリームファクトリーの「AMD K6-2 300MHzアクセラセータ」。ゲタについているジャンパで設定が変えられるが，標準の設定で300MHz動作するようになっている



《写真10》C6-200MHzアクセラレータを装着。右下の角を見て，ピンの位置を合わせてソケットに差し込む。無理に力を入れると足を曲げてしまうので，向きをきちんと確認しよう



《写真11》K6-2 300MHzアクセラレータは上から見ると白い三角形で向きを確認できる

13）。スロットとメモリの切り欠きを合わせて差し込めばOKです。

メモリを増設したら，ソケットのすぐ近くにあるジャンパを設定します（**写真14**）。今回はメモリが２本あるので「DUAL MODULE」，容量は「512KB」です。これを設定しないとパソコンが増設したセカンドキャッシュを認識してくれません。

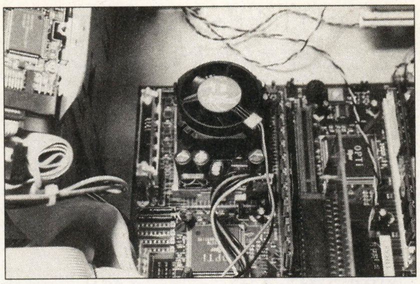
さて起動するか！
電源を入れて動作確認

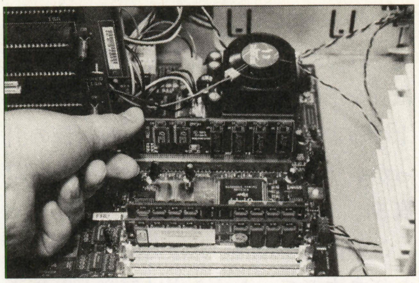
さっそく電源を入れてみましょう。すると，普段はあまり見慣れない画面が表示されます。これはパソコンが，自分の状態が変わったときに起動する設定画面です。マニュアルを参照しながらパソコンの状態画面を見て，セカンドキャッシュが512KBと表示されることを確認してください。

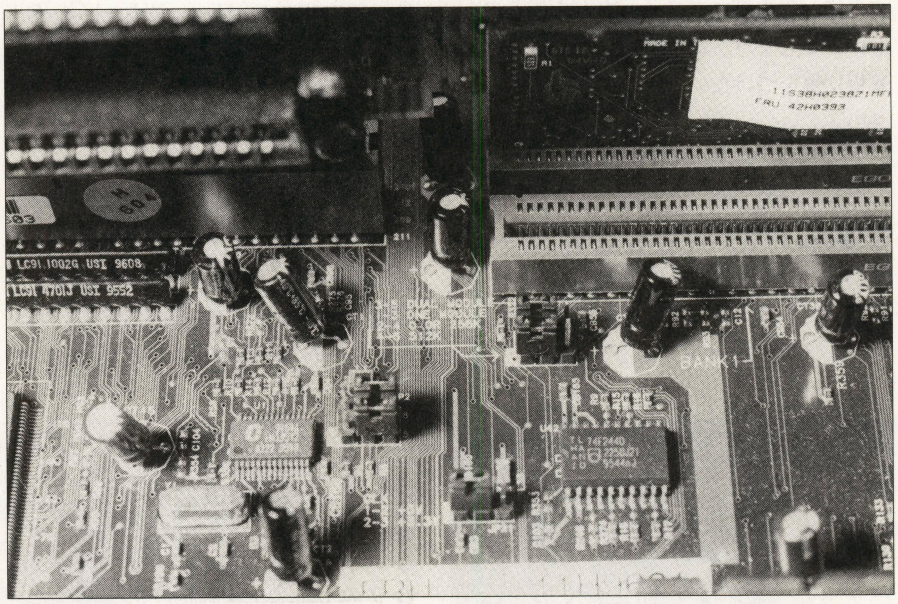
また，起動画面でCPUの種類やクロックがアクセラレータどおりになりませんが，これはAptivaが最近のCPUを判別するデータを持っていないからです。表示がうまくいかないだけで，パソコンは実際には正常に動作していますので心配は無用です。

数種類のベンチマークを取ってみたところ，CPUの能力が格段に向上し，総合でだいたい1.5倍くらいのパフォーマンスが出ました。実際にWindows98をインストールして使用してみましたが，かなり快適です（**写真15**）。

あとはメモリを増設すれば，まったく問題ないと思います。


《写真12》CPUを冷却するファンの配線を忘れずに


《写真13》セカンドキャッシュは，空いているソケットにメモリを差し込む


《写真14》ソケットの近くのジャンパを「DUAL MODULE」，「512KB」に設定する

実体験に基づく，
パワーアップ時の注意

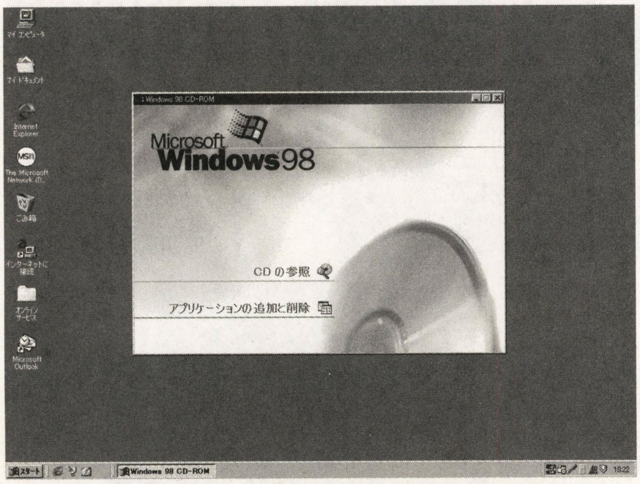
Aptivaに限らず，パワーアップを行なうときにいくつか注意しなければいけないことがあります。

CPUやメモリなどは精密な電子部品で，ショックや静電気に非常に弱いです。取り外し，装着は慎重に，ていねいに行ないましょう。また，直接端子をさわったりせずに，部品を扱う前に身体の静電気を何か金属のもの（鉄の机など）に触れて逃がしておきましょう。部品を置く場所も，じゅうたんやビニール袋の上などは避け，外したケースや部品をくるんでいる静電気防止袋の上に置くようにします。

交換した後のCPUなどの部品は，なくさないようにしっかりと保管しておきましょう。何かトラブルが起きて修理しなければいけなくなったときに，元の設定に戻しておかないといけない場合があります。交換した部品の入っていた袋に入れておくのがいちばん安全です。また，できれば，ジャンパの設定は変える前の状態をメモしておくと何かと便利です。

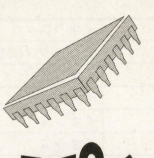
それから，これは基本事項ですが，必ず電源コンセントを抜いた状態で作業してください。コンセントを抜いて一度電源スイッチを入れ，残っていた電気を使ってから電源スイッチを切って作業すると安心です。

このように書いてしまうと，面倒くさそうに思えるかもしれませんが，注意することを守れば，あとはただ部品を交換するだけなので大したことはありません。みなさんの大事に使っているパソコンをこの機会にパワーアップして，長く使ってあげましょう。



《写真15》見てのとおり，無事にWindows98が立ちあがった！

■ユニテク電子：☎0255-74-2438
■ドリームファクトリージャパン：☎03-5256-0188



おさがしのパソコン／周辺機器がきっと見つかる!!

パソコンBuyer's Guide（バイヤーズガイド）

新品から中古までショップ情報満載！

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，パソコン機器を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，などの項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：新品

2：アウトレット品

3：中古品

といった，数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
ThinkPad535E(36J)	154,000円	有	無	有	有	3	MP150/16MB/1.6B/10.4"TFT/28.8Kbps	マイコンショップ川口
AptivaJ35	149,800円	有	有	有	有	1	17"CRT	ビットマップ
Aptiva770	139,800円	有	有	有	有	1	15"CRT	ビットマップ
Aptiva785	109,800円	有	無	無	有	3	17"タワー型，Pentium150，16/1.6	ワンダーボックス
AptivaH55	108,000円	無	無	無	無	3	P150/16MB/2GB/6×CD/28.8/17"	マイコンショップ川口
Aptiva770	99,800円	無	無	無	無	3	P133/16MB/1.6GB/4×CD/28.8Kbps/15"	マイコンショップ川口
Aptiva2168	89,800円	有	無	無	有	3	15"タワー型，Pentium120，16/1.6	ワンダーボックス
AptivaJ33	86,000円	無	無	無	無	3	P133/16MB/1.6GB/15"/6×CD/F28.8Kbps	マイコンショップ川口
PersonalComputer(6560-JZI)	46,800円	有	有	有	有	1		パシフィックネット
ThinkPad 2610-EJF	34,800円	無	無	無	有	3	486-75/20M/340M	ユニオンコンピューターネットワーク
ThinkPad230Cs-YB7	34,800円	有	無	無	有	3	SX33/12/270/9.5"DSTN	OTTO
ThinkPad550BJ(2437-YVB)	19,800円	無	無	無	無	3	BJプリンタ内蔵	OTTO
Master66(2411-NWC)	16,900円	無	無	無	無	3		パシフィックネット

AKIA

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
トルネードT516VX	154,800円	有	無	有	有	3	P166/48MB/1.8GB/10×CD/12.1"TFT	マイコンショップ川口

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
PM7600/132	178,000円	無	無	無	無	3	PPC604RISC(132)/50/1.2/8×CD/OS7.6	遊基パソコン館
PM6300/120sp	98,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
PB520C	69,800円	有	無	無	有	3	68LC040，25MHz，カラー	ワンダーボックス
LC-630/250	58,000円	有	無	無	有	3	15"CRT付	ビットマップ
PM6100/66	35,800円	無	無	無	有	3	601-66/40M/360M/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク
クアドラ 650	34,800円	無	無	無	有	3	68040/24M/500M/CDD	ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	付属品	程度	備考	店名
PC-LV16C/NSDAF1	198,000円	有	無	有	有	3	F56Kbps/12.1"ＴＦＴ	マイコンショップ川口
PC-VS23D/S7DA2	198,000円	無	無	無	無	3	PII233/32/3.2/3.5×1/20×CD/Win95	遊基パソコン館
VS23D/S5CA2	198,000円	有	有	有	有	1	展示品	ビットマップ
PC-9821V200/S7e	179,800円	有	無	有	有	3	MP200/32MB/3GB/13×CD/33.6Kbps/17"	マイコンショップ川口
PC-VS26DS7/DA2	178,000円	有	有	有	有	3	PII266，32MB，HDD 3.2GB	ワンダーボックス
PC-9821Ls150/S14D	165,000円	有	無	有	有	3	MMX-150/32M/1.4G	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cu16/HA	149,800円	無	無	無	無	3	4連6×CD/33.6Kbps/15"CRT	マイコンショップ川口
PC-9821Nr13/D10B	149,000円	無	無	無	無	3	P133/32MB/1GB/DSTN	マイコンショップ川口
PC-9821V200/M7C2	149,000円	無	無	無	無	3	MP200/32MB/3GB/20×CD/33.6Kbps	マイコンショップ川口
PC-9821C200/CS1	148,000円	無	無	無	無	3	MP200/32MB/3GB/13×CD/33.6Kbps/17"	マイコンショップ川口
PC-9821V20/S5C3	144,000円	無	無	無	無	3	P200/32MB/2GB/8×CD/33.6Kbps/15"	マイコンショップ川口
PC-VS20C/S5DA1	139,800円	有	無	有	有	3	MP200/32MB/3.2GB/14×CD/33.6Kbps/15"	マイコンショップ川口
PC-9821RA20/N12	139,000円	有	有	有	有	1	PRO-200MHz	ビットマップ
PC-9821Na12/H10	138,000円	有	無	有	有	3	P120/16MB/1GB/4×CD/10.4"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821CT16/FA	134,800円	無	無	無	無	3	4連4×CD/17"タワー	マイコンショップ川口
PC-9821CT20/AB	134,800円	有	無	無	有	3	33.6Kbps/17"/TVチューナー	マイコンショップ川口
PC-9821V16/S5PD2	126,000円	有	無	有	有	3	P166/32MB/1.6GB/8×CD/15"	マイコンショップ川口
PC-9821Cu13/EA	124,000円	有	無	有	有	3	4連CD/33.6Kbps/TVチューナー	マイコンショップ川口
PC-9821V166/S5C2	121,000円	有	無	無	無	3	MP166/32MB/2GB/14×CD/33.6Kbps/15"	マイコンショップ川口
PC-LV13C/WDDAF1	119,800円	有	無	無	有	3	56Kbps/12.1"DSTN	マイコンショップ川口
PC-9821Ct16/FA	105,000円	有	無	有	有	3	P-166/48M/2G	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V13/S5D3	104,000円	有	無	有	有	3	P133/32MB/1.2GB/8×CD/33.6Kbps/15"	マイコンショップ川口
PC-9821LA10/8A	99,800円	無	無	無	無	3	P100/15.6MB/810MB/9.5"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821V13/S5C3	99,800円	有	無	無	有	3	P133/32MB/1.2GB/8×CD/33.6Kbps/15"	マイコンショップ川口
PC-9821Cr13/TA	98,000円	無	無	無	無	3	P133/16MB/850MB/10.4"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Xt16/R16	98,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
PC-9821CX3/S7M	89,800円	有	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-9821V13/M7C2	89,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821V10/S7KA	89,000円	無	無	無	無	3	P100/8MB/850MB/4×CD/17"	マイコンショップ川口
PC-9821V12/S5RA	89,000円	無	無	無	無	3	P120/16MB/850MB/4×CD/15"	マイコンショップ川口
PC-9821Na7/H3	72,000円	無	無	無	無	3	P75/8MB/350MB/10.4"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Xa9	70,000円	有	無	無	有	3	P-90/40M/2G	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821CX2/S17T	69,800円	有	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-9821V12/S5RD	69,000円	無	無	無	無	3	P120/15.6MB/850MB/4×CD/28.8Kbps/15"	マイコンショップ川口
PC-9821Ne3/5	64,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821Ne2/340W	64,000円	無	無	無	無	3	486SX-33/5.6MB/340MB/9.5"TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Xa10/C4	64,000円	無	無	無	有	3	P-100/32M/1.2G	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ns	62,800円	無	無	無	有	3	486-DX50/12M/810M	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap3/C9W	59,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821Ne340	59,800円	無	無	無	有	3	486DX4-100/12M/340M	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa12/K12	59,800円	無	無	無	無	3	P120/16MB/1.2GB/4×CD/Win95	マイコンショップ川口
PC-9801LT/350A	56,000円	無	無	無	無	3	486DX2-50/7.6MB/350MB/カラー/Win3.1	マイコンショップ川口
PC-9821Ne340W	55,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821Ap3/U2	54,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821Nd340W	50,800円	無	無	無	有	3	486-75/12M/340M	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne	50,800円	無	無	無	有	3	486SX-33/12M/120M	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne250	49,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821Xa7/C4	47,000円	有	無	有	有	3	P75/8MB/420MB/4×CD/Win3.1	マイコンショップ川口
PC-9821LD/350A2	46,000円	無	無	無	無	3	486-33/11.6MB/350MB/9.5"	マイコンショップ川口
PC-9821BP/U7W	44,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/5.6MB/170MB	マイコンショップ川口
PC-9821Ne	44,800円	無	無	無	有	3	486SX-33/12M/0M	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NA/C120	42,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821Nd2/3	42,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801NC120	39,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821Ap2/U8W	39,800円	無	無	無	無	3		イオシス

PC-9821NE	39,800円	有	無	無	無	3		パシフィックネット
PC-9821Bf/U8W	38,800円	無	無	無	無	3	Pentium60/16MB/340MB/3.5×2	遊基パソコン館
PC-9821XN/C9P	38,000円	無	無	無	無	3	P90/7.6MB/340MB/2×CD	マイコンショップ川口
PC-9821Ap2/C9T	37,800円	無	無	無	無	3	DX2(66)/24/510/3.5×1/2×CD-ROM	遊基パソコン館
PC-9821Ap2/C9W	37,800円	無	無	無	有	3	25M/200M	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Ap2/U2	35,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801BA2/U2	34,800円	無	無	無	無	3	i486DX2(66)/15MB/240MB/3.5×2	遊基パソコン館
PC-9801NA/C	34,800円	無	無	無	無	3	486SX-20/3.6MB/TFT	マイコンショップ川口
PC-9821Ap/U2	34,800円	無	無	無	有	3	14M/240M/CDD	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Ap2/C9T	34,800円	無	無	無	無	3	DX2(66)/4/500/3.5×1/2×CD-ROM	遊基パソコン館
PC-9821Ap2/U2	34,800円	無	無	無	有	3	32M/500M	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Bp/U8W	34,800円	無	無	無	無	3	i486DX2(66)/15MB/340MB/3.5×1	遊基パソコン館
PC-9821Xe/U7W	34,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821Xe10/4	34,800円	無	無	無	無	3	i486DX4(100)/8MB/420MB/3.5×1	遊基パソコン館
PC-9801BX/U6	33,000円	無	無	無	無	3	486SX-20/3.6MB/80MB	マイコンショップ川口
PC-9801BA2/U2	32,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66/3.6MB/2×FD	マイコンショップ川口
PC-9821Xe10/C4	32,800円	無	無	無	有	3	486DX4-100/8M/420M/CDD	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801NA/C	30,800円	無	無	無	有	3	12M/200M	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Ap2/U8W	30,800円	無	無	無	無	3	DX2(66)/10/340/3.5×1/2×CD-ROM	遊基パソコン館
PC-9821Bs/U7W	30,800円	無	無	無	無	3	i486SX(33)/18MB/170MB/3.5×1	遊基パソコン館
PC-8001Mk2	29,800円	有	無	無	無	3	希少価値有	イオシス
PC-9801BA3/U2	29,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801NA120	29,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801NX/C	29,800円	無	無	無	無	3	i486SX(20)/10MB/3.5×1	遊基パソコン館
PC-9821AE/U2	29,800円	無	無	無	無	3	486SX-25/1.6MB/2ドライブ	マイコンショップ川口
PC-9821Ap/U7	29,800円	無	無	無	無	3	i486DX2(66)/4MB/120MB/3.5×1	遊基パソコン館
PC-9821Ap2/U2	29,800円	無	無	無	無	3	DX2(66)/10/340/3.5×1/2×CD-ROM	遊基パソコン館
PC-9821AP2/U2	29,800円	無	無	無	無	3	486DX-66/3.6MB/2ドライブ	マイコンショップ川口
PC-9821Ap2/U8W	29,800円	無	無	無	有	3	10M/240M/3.5"×2D/MO付	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Xe/U7W	29,800円	無	無	無	無	3	i486SX(33)/6MB/210MB/3.5×1	遊基パソコン館
PC-98RL2	29,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821CB/2D	29,000円	無	無	無	無	3	TVチューナー/14"一体型	マイコンショップ川口
PC-9801BS2/U2	28,800円	無	無	無	無	3	i486SX(33)/4MB/260MB/3.5×2	遊基パソコン館
PC-9821AP/U2	28,000円	無	無	無	無	3	486SX-66/3.6MB/2ドライブ	マイコンショップ川口
PC-9801NA/C	27,800円	無	無	無	無	3	i486SX(20)/4MB/3.5×1	遊基パソコン館
PC-9801NA/C	27,800円	無	無	無	有	3	12M/120M	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801NS/A120	27,800円	無	無	無	無	3	i486SX(33)/4MB/120MB/3.5×1	遊基パソコン館
PC-9821Ap/U2	27,800円	無	無	無	有	3	10M/240M	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Ap2/U2	27,800円	無	無	無	有	3	23M/340M	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821BP/U8	25,800円	有	無	無	無	3		パシフィックネット
PC-9801BX2/U2	24,800円	無	無	無	無	3	i486SX(25)/10MB/230MB/3.5×2	遊基パソコン館
PC-9821Ap/U2	24,800円	無	無	無	無	3	i486DX2(66)/8MB/3.5×2	遊基パソコン館
PC-9821Xe10/4	24,800円	無	無	無	有	3	486DX4-100/10M/420M	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Xs/U7W	24,800円	無	無	無	有	3	486-100/36M/200M+5"FDD	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801NA/C	23,800円	無	無	無	有	3	12M/40M	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Cs2/S3	23,800円	無	無	無	有	3	20M/320M/CDD	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801BA/U6	22,800円	無	無	無	無	3	i486DX2(40)/2MB/120MB/3.5×1	遊基パソコン館
PC-9801BX2/U2	22,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801NS/A	22,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821AS/U2	22,800円	無	無	無	無	3	486DX-33/3.6MB/2ドライブ	マイコンショップ川口
PC-8801FH30	21,800円	有	無	無	有	3		情報ハウス
PC-9801NA/C	21,800円	無	無	無	有	3	4M/40M	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801NC	21,800円	無	無	無	有	3	4M/120M	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Ce/S1	21,800円	無	無	無	有	3	10M/200M/CDD	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801NS/A	20,800円	無	無	無	有	3	2M/250M	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821As2/U2	20,800円	無	無	無	有	3	18M/400M	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821Cb/2D	20,800円	無	無	無	有	3	8M/210M/CDD/TVチューナー	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-8001	19,800円	有	無	無	無	3		イオシス
PC-9821AP2/M2	19,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9821AS2/U7	19,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9821Cb/2F	19,800円	無	無	無	有	3	8M/210M/CDD/TVチューナー	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801NC	18,800円	無	無	無	有	3	4M/80M	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801BX/U2	17,800円	無	無	無	無	3	i486SX(20)/6MB/120MB/3.5×2	遊基パソコン館
PC-9801BX2/U7	17,800円	無	無	無	無	3	i486SX(25)/8MB/120MB/3.5×1	遊基パソコン館
PC-9801NS/E	17,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821As2/U8W	17,800円	無	無	無	有	3	14M/320M	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801BX/U2	16,800円	無	無	無	無	3	i486SX(20)/2MB/120MB/3.5×2	遊基パソコン館
PC-9801BX/U2	16,800円	有	無	無	無	3	HDD 80MB増設	パシフィックネット
PC-9801BX2/U7	16,800円	無	無	無	無	3	i486SX(25)/6MB/120MB/3.5×1	遊基パソコン館
PC-9801FA2	16,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801BA/M2	15,800円	無	無	無	無	3	486DX2-40/1.6MB/5"×2ドライブ	マイコンショップ川口
PC-9801BX2/U7	15,800円	無	無	無	無	3	i486SX(25)/4MB/120MB/3.5×1	遊基パソコン館
PC-9801FA/U7	15,800円	無	無	無	無	3	i486SX(16)/6MB/100MB/3.5×2/SCSI	遊基パソコン館
PC-9821Bp/U7W	15,800円	無	無	無	有	3	ODP-5×86/10M/170M	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801BX/U6	14,800円	無	無	無	無	3	i486SX(20)/8MB/80MB/3.5×1	遊基パソコン館
PC-9801BX2/U2	14,800円	無	無	無	有	3	5M/260M(SCSI外付HDD)	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801BX/U6	13,800円	無	無	無	無	3	i486SX(20)/4MB/80MB/3.5×1	遊基パソコン館
PC-9801BX2/U2	13,800円	無	無	無	有	3	2M/260M(SCSI外付HDD)	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801BX2/U2	13,800円	無	無	無	有	3	10M/500M	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801FA/U7	13,800円	無	無	無	無	3	i486SX(16)/2MB/100MB/3.5×2/SCSI	遊基パソコン館
PC-9801NS/T	13,800円	無	無	無	有	3	4M/80M	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9821As2/U7W	13,800円	無	無	無	有	3	13M/170M	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801CS5	12,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801CS5	12,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801DA2	12,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801DX2	12,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801RA21	12,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801UV11	12,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821BA/M2	12,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-H98S MODEL8	12,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801FA/U5	9,980円	無	無	無	無	3	i486SX(16)/2MB/40MB/3.5×2/SCSI	遊基パソコン館
PC-9801BX2/U2	9,800円	無	無	無	有	3	2M/270M	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801DA5	9,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801T/F5	9,800円	無	無	無	無	3		パシフィックネット
PC-9821Ap/U7	9,800円	無	無	無	有	3	4M/120M+FDD	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801BX/U6	6,800円	無	無	無	有	3	4M/80M	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801FA/U2	6,800円	無	無	無	無	3	i486SX(16)/2MB/3.5×2	遊基パソコン館
PC-9801FS/U2	6,500円	無	無	無	無	3	i386SX(20)/2MB/3.5×2	遊基パソコン館
PC-9801CS5	5,800円	無	無	無	有	3	2M/40M	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801ES2	5,800円	無	無	無	無	3	i386SX(16)/2MB/3.5×2	遊基パソコン館
PC-9801FA/U2	4,800円	無	無	無	有	3	2M/0M	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801DA/U2	3,800円	無	無	無	有	3	2M/0M	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PC-9801RX2	3,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

EPSON

PC-286VF	2,500円	無	無	無	無	3	キーボードなし，X68000用	フレックス四日市

COMPAQ

CONTURA 410C	119,800円	無	無	無	無	3	DX4(100)4/350/9.5TFT/144M	OTTO
DESKPRO4000/5120	89,800円	有	有	有	有	1	CRT別	ビットマップ
DESKPRO2620/2500CD	82,800円	無	無	無	無	3		イオシス
LTE5200M1350CD/CT	79,800円	有	無	有	有	3	P120/8/810/4×CD/10.4TFT(800)	OTTO
DESKPRO5133/4M2000ML/CDS	69,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PRESARIO7242	69,000円	無	無	無	無	3	P133/16MB/1GB/28.8Kbps/15"	マイコンショップ川口
DESKPRO 6000	66,800円	無	無	無	有	3	P-PRO200/32M/2.1G(SCSI)+Adaptec-SCSI I/F付	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
DESKPRO5133/5M1080MX/CDS	65,800円	無	無	無	無	3		イオシス
コンチュラ430C	40,800円	無	無	無	有	3	486DX4/100 12M/700	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
DESKPRO XE560	23,800円	無	無	無	有	3	P-60/40M/500M	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ

三洋電機

MBC-NSP7H5	41,800円	無	無	無	有	3	P75/32M/540M	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
PHC-70FD	22,800円	無	無	無	無	3	MSX2+，FM音源	イオシス

SHARP

MN-330-X13	189,000円	有	無	有	有	3	MP133/32/2.1/20×CD/33.6Kbps/12.1"TFT	マイコンショップ川口
MN-5100D	139,000円	有	無	有	有	3	P133/16/1.4/10×CD/33.6Kbps/12.1"DSTN	マイコンショップ川口
X1TURBO30	25,800円	有	無	無	有	3	FM音源付	情報ハウス
X1D	24,800円	無	無	無	無	3	特殊FD，希少価値有	イオシス

SONY

HB-F900+FBI-F900+HBS-H022D +HBK-100 HITBIT-PRO/AV	29,800円	無	無	無	無	3		イオシス
HB-F1XDJ	25,800円	有	無	無	有	3	MSX2+	情報ハウス

digital

LPX466D2	13,800円	無	無	無	有	3	486DX2-66/16M/500M	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ

DEC

SELEBRIS FR965JA-WD	69,800円	無	無	無	無	3		イオシス
SELEBRIS FR955JA-WD	62,800円	無	無	無	無	3		イオシス
Celebis G2-5100	29,800円	無	無	無	無	3		パシフィックネット

DELL

OptiPlex GXI5200M	88,800円	無	無	無	無	3		イオシス
OptiPlex GXI5166L	74,800円	無	無	無	無	3		イオシス
GXM5133	41,800円	有	無	無	有	3	P-133/16M/1.6G/CDD	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
SP5D60LP8HF	39,800円	無	無	無	有	3	P-60/16/500/CD(SCSI)+SCSI I/F付	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ

東芝

DynabookSatellitePRO	168,000円	有	無	有	有	3	MP166/32MB/2.1GB/12.1"TFT/10×CD	マイコンショップ川口
Libretto70CT	119,000円	有	無	有	有	3	P120/16MB/1.6GB/6"TFT	マイコンショップ川口
Libretto30	39,800円	無	無	無	無	3	i486(75)相当/16MB/500MB/Win95	遊基パソコン館
DynabookV486E	23,800円	無	無	無	有	3	12M/120M/TFT	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
DynabookEZ Vision	19,800円	無	無	無	有	3	10M/250M	ﾕﾆｵﾝｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾈｯﾄﾜｰｸ
DynabookEZJ31EZ001	9,800円	無	無	無	無	3		マイコンショップ川口

Panasonic

AL-NIT515J5	149,800円	無	無	無	無	3	P150/16MB/1.2GB/10.4"TFT	マイコンショップ川口
A1mkII	7,500円	無	無	無	無	3	MSX2	イオシス

日立

FLORA PC-1010NA98D2	22,200円	無	無	無	無	3		イオシス

富士通

FMV-S II 201	198,000円	有	有	有	有	1	17"CRT	ビットマップ
FMV-S II 1651	168,000円	有	有	有	有	1	15"CRT	ビットマップ
FMV-SE271	149,800円	有	有	有	有	1	17"CRT	ビットマップ
FMVTP2071	149,000円	無	無	無	無	3	PP200/32/3.2/12×CD/33.6Kbps/17"タワー	マイコンショップ川口
FMVS III 1653	124,000円	無	無	無	無	3	MP166/32/2.6/8×CD/33.6Kbps/15"	マイコンショップ川口
FMV52NU2W5	119,800円	無	無	無	有	3	P120/16/1GB/11.3TFT(800)/Win95	OTTO
FMV-5166T3	114,800円	有	無	無	有	3	P166, 16/1.6, モニタセット	ワンダーボックス
FMV516D7	79,800円	無	無	無	無	3		イオシス
FMV5PSE253	79,800円	無	無	無	無	3	P133/16/1.2/6×CD/28.8Kbps/15"	マイコンショップ川口
FMV513D7	67,800円	無	無	無	無	3		イオシス
FMV513D5	62,800円	無	無	無	無	3		イオシス
FMV510D5	54,800円	無	無	無	無	3		イオシス
FMV57D4S6A	34,800円	無	無	有	有	3	P75/8MB/540MB/4×CD/15"	マイコンショップ川口
FMV575DE2	12,800円	無	無	無	無	3	P75/16MB/850MB	マイコンショップ川口

三菱電機

apricot LS-550	59,800円	無	無	無	無	3		イオシス

YAMAHA

SX100	4,800円	無	無	無	無	3	MSX SX101(拡張BOX)セット	イオシス

モデム

AIWA

PV-PF144	2,500円	無	無	無	有	3		フレックス四日市

OMRON

MA2814	9,980円	無	無	無	有	3	外付 288/144	OTTO
ME3314C	9,980円	無	無	無	無	3	33.6Kbpsモデム, PCMCIA	OTTO
ME1414B	3,980円	有	無	無	有	3		OTTO
MD24FN	1,980円	無	無	無	無	3	98ノート用, バッテリー部取付タイプ	OTTO

SANTAC

MS144CF	3,980円	有	無	無	無	3	PCMCIA 144DATA/FAX	OTTO

SONY

SMD-560BW	12,800円	有	無	有	有	3	56K 机上型	OTTO

ヒューコム

EX336	6,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市

Logitec

LPM-FM288-Mac	8,000円	有	無	有	有	3	Macカードモデム 288	ワンダーボックス

ハードディスク・ドライブ

ICM

INTER-270BN	3,980円	無	無	無	無	3	9801BX2用 270MB HDD	OTTO
INTER-240B	3,280円	無	無	無	無	3		OTTO
INTER-120B	2,480円	無	無	無	無	3		OTTO

NEC

PC-HD340E	9,800円	無	無	無	有	3	340MB HDD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-HD540E2	7,980円	無	無	無	無	3		OTTO
PC-HD340N	5,980円	無	無	無	無	3		OTTO

ELECOM

EHD340HGR	11,800円	有	無	有	有	3	340MB, 外付, ボードケーブル付	ワンダーボックス
EN-125	3,980円	無	無	無	無	3	98ノート用 125M HDD	OTTO

加賀電子

IP4000M	34,800円	有	無	無	有	3	4G外付	OTTO

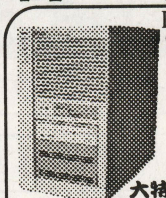
SUN

外付210M純正	5,980円	無	無	無	無	3	純正 210MB HDD	OTTO

Seagate

ST3390A	4,980円	無	無	無	無	3	3.5IDE340MB	OTTO

詳しくは巻末の広告にて



DEC
CELEBRIS FR965JA-WD
CPU: Pentium133MHz
RAM: 16MB
HDD: 1.2GB(IDE)
CD: 4倍速(IDE)
VGA: Millennium2MB
SOUND: SoundBlaster互換品
SCSI: adaptec製ｵﾝﾎﾞｰﾄﾞ
大特価 ¥59,800
CELEBRIS+三菱RD17Y セット
17"ﾏﾙﾁｽｷｬﾝﾓﾆﾀ かなりきれいに映ります
大特価 ¥89,800

新品・中古に関わらず
業者価格にて 高額買取
けっこう安く 全国通販
とにかく今すぐTEL!!
ホームページもアクセス
お待ちしております

TEL (06) 631-6695
FAX (06) 631-6697
〒556-0005
大阪市浪速区日本橋5-14-13
営業時間 11:00~19:00 年中無休
http://www.iosys-net.com/
sales@iosys-net.com
イオシス
IOSYS

テクサ

TR-NE340	5,980円	無	無	無	無	3	98ノート用 340MB HDD	OTTO

Logitec

LHD-M4000HS2	34,800円	無	無	無	無	3		OTTO

フロッピーディスク・ドライブ

NEC

外付8インチFDD×2	19,800円	無	無	無	無	3	F50-F50ケーブル付	イオシス
PC-9881N	17,800円	有	有	有	有	3	8"×2ドライブ	OTTO
PC-9831-VW2	14,800円	無	無	無	無	3	3.5"外付 2ドライブ	情報ハウス
外付3.5インチFDD×2	11,500円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス
外付5インチFDD× 2	9,800円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス
3.5"FDD	8,980円	有	有	有	有	3	MOBIO用 FDD	OTTO
外付3.5インチFDD×1	7,800円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス
外付5インチFDD×1	6,800円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス
FD1155D(旧)	3,000円	無	無	無	無	3		OTTO

ELECOM

FDD5WN	10,000円	無	無	無	無	3	5"外付 2ドライブ	情報ハウス

東芝

3.5"FDD	2,980円	無	無	無	無	3	DynabookSS用外付3.5"FDDドライブ, ケーブルなし	OTTO

Logitec

SFD-332MX	11,000円	有	有	有	有	3	3.5" 2ドライブ	ワンダーボックス

CD-ROMドライブ

アイ・オー・データ機器

CDG-TX4	12,800円	無	無	無	無	3		イオシス

ICM

CD-660S-N	8,000円	有	無	有	有	3	4.4倍速 外付ドライブ	ワンダーボックス

IBM

CD-20XS(5559-201)	23,800円	有	有	有	有	1	外付20×CD, スピーカー, IDカード付	OTTO

CREATIVE

24倍速CD-ROM	11,800円	有	有	有	有	1	内蔵タイプ	OTTO

SONY

PCGA-CD5	24,800円	有	有	有	有	1		OTTO

TEAC

CD-211PEK	21,800円	有	有	有	有	1	11.5倍速 PCカード付	ワンダーボックス

パイオニア

PCP-PR24W	24,800円	有	有	有	有	1	PCMCIA SCSI 24×CD-ROM	OTTO
DRM-624X	19,800円	有	無	有	有	3	6×CD	OTTO

松下電器

KXL-800A-N	13,800円	有	有	有	有	3	外付10倍速, PCMCIA SCSI	OTTO

MELCO

CDS-S24	24,800円	無	無	無	無	3		イオシス

MOドライブ

NEC

PC-OD102	3,980円	有	無	無	有	3	5.25"MO	OTTO

Canon

MO-5001S	3,980円	無	無	無	無	3	PCMCIA SCSIカード付，640MB	OTTO

YANO

ReoDrive3.5(128M)	9,480円	無	無	無	無	3	外付128MB，ハーフ フル ケーブル	OTTO

Logitec

LMO480H	27,800円	有	無	無	無	3	3.5"X128MB 230MBオーバライトタイプ	OTTO
LMO450H	23,800円	有	無	無	有	3	3.5" 128MBまたは230MB	OTTO

デジタルカメラ

EPSON

CP-500	44,800円	有	有	有	有	1	81万画素，2"TFT	OTTO

OLYMPUS

C-820L	38,800円	有	有	有	有	3	81万画素，ACアダプタ接続キット付	ワンダーボックス

CASIO

QV-200	15,800円	有	有	有	有	1	36万画素，1.8"TFT，4MBフラッシュメモリ内蔵	OTTO

Canon

PowerShot30	14,800円	有	有	有	有	1	27万画素，1/4型CCD，PCカード型	OTTO

京セラ

DR-350	29,800円	有	有	有	有	1	35万画素，1.8"TFT，コンパクトフラッシュカード2MB付属	OTTO

Konica

Q-M100	53,800円	有	有	有	有	1	108万画素，4Mフラッシュメモリ，18"TFT	OTTO

SHARP

VE-LC2	34,800円	有	有	有	有	1	アダプタ・ソフト付	OTTO

SONY

MVC-FD5	37,800円	有	有	有	有	1	38万画素	OTTO

ニコン

COOLPIX300(E300)	29,800円	有	有	有	有	1	1/3"33万画素，FINE66 NOMAL132毎	OTTO

富士フィルム

FinePix700	74,800円	有	有	有	有	1	150万画素，12"TFT	OTTO
DS-30	42,800円	有	有	有	有	1		OTTO

松下電器

MV-DCF1	24,800円	有	有	有	有	1	35万画素，2MBコンパクトフラッシュ，290g	OTTO

MINOLTA

VECTIS S1	24,800円	有	有	有	有	1	ブラック，Vズーム28-56mmキット	OTTO

RICOH

DC-2E	29,800円	有	有	有	有	1	1/4"41万画素，2MB内蔵	OTTO
DC-3	23,200円	有	有	有	有	1		OTTO

ディスプレイ

ICM

LS-2671FN2	22,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク

IDEK

MF-5217AJ	18,800円	無	無	無	無	3	17"マルチ	遊基パソコン館

IBM

5514-N15	24,800円	無	無	無	無	3	640×480〜1024×768	イオシス

Apple

マルチスキャン15"	15,800円	無	無	無	有	3	15"マルチ DOS/V OK	ユニオンコンピューターネットワーク

αDATA

ACM-317	29,800円	無	無	無	無	3	17"マルチ/トリニトロン/D-Sub/BNC	遊基パソコン館

飯山電機

MF5517J	34,800円	無	無	無	無	3	640×400〜1024×768	イオシス
MF-8517	24,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

PC-KM172	34,800円	無	無	無	無	3	640×400〜1280×1024	イオシス
PC-KM153	25,800円	無	無	無	無	3	15"マルチ，98用	イオシス
PC-KM153R	24,800円	無	無	無	無	3	640×400〜1024×768	イオシス
PC-KM-172	24,800円	無	無	無	有	3	17"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM151R2	19,800円	無	無	無	有	3	15"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM152	19,800円	無	無	無	無	3	15"マルチ，0.28mm，RGB15ピン	OTTO
PC-KM151R	18,800円	無	無	無	有	3	15"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM151	17,800円	無	無	無	有	3	15"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
Ce2CRT	9,800円	無	無	無	有	3	14"マルチ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KH1512	9,800円	無	無	無	有	3	H98用15"	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD882	6,800円	無	無	無	無	3	15"，0.31，98用	イオシス
PC-KD854n	5,500円	無	無	無	無	3	14"，0.39，98用	イオシス
PC-KD881	2,000円	無	無	無	無	3	15"/ドットピッチ 0.28mm/640×400	遊基パソコン館

GATEWAY

VIVITRON	99,800円	無	無	無	無	3	ダイヤモンドトロン，30〜96K，21"	OTTO

COMPAQ

171FS	34,800円	無	無	無	無	3	640×480〜1024×768	イオシス
171FS	29,800円	無	無	無	無	3	17"マルチスキャン	OTTO
171FS	19,800円	無	無	無	無	3	17"マルチ	遊基パソコン館

SAMTRON

SC-428VSL	12,800円	無	無	無	無	3	640×480〜800×600	イオシス

SHARP

CZ-605D-BK	19,800円	有	無	有	無	3	リモコンなし，X68000用	情報ハウス
CZ-855D	17,800円	有	無	無	有	3	X1用 TV付CRT	情報ハウス
CZ-603D	8,800円	有	無	有	有	3	14"，2モード	ユニオンコンピューターネットワーク

SONY

CPD-1738	27,800円	無	無	無	無	3	17"マルチ/トリニトロン	遊基パソコン館

日立

CM-1587MJ	29,800円	有	有	有	有	1	15"マルチモニタ	ワンダーボックス
CM1587MJ	23,800円	有	有	有	有	1	15"マイコン制御プリセット機能付	OTTO

富士通

FMV-DPS972	21,800円	無	無	無	無	3	17"マルチ/スピーカー内蔵	遊基パソコン館
FMV-DP972A	19,800円	無	無	無	無	3	17"マルチ	遊基パソコン館
FMV-DP842	17,800円	無	無	無	無	3	15"マルチ	遊基パソコン館

三菱電機

RD17M II	46,800円	有	有	有	有	1	17"ダイアモンドスキャン	ワンダーボックス
RD17Y	35,800円	無	無	無	無	3	640×400〜1280×1024	イオシス
RD15D2	27,800円	無	無	無	無	3	640×400〜1280×1024	イオシス
RD15DS II	17,800円	無	無	無	無	3	15"マルチスキャン	OTTO

緑電子

VSA-171	21,800円	無	無	無	無	3	17"マルチ	遊基パソコン館

プリンタ

Apple

StyleWriter	11,800円	無	無	無	無	3	インクジェット，Mac用，ドライバ付	イオシス
ColorStyleWriter2400	9,800円	有	無	有	有	3	Mac専用カラージェットプリンタ	ワンダーボックス

NEC

PC-PR700XH	39,800円	無	無	無	無	3	15"136桁/160dpi/水平ドットプリンタ	遊基パソコン館
PC-PR201/63A	24,800円	無	無	無	無	3	15"136桁/160dpi/ドットプリンタ	遊基パソコン館
PC-PR101/J400	21,800円	有	有	有	有	1	カラージェットプリンタ，98・DOS/V	ワンダーボックス
PC-PR201/60	19,800円	無	無	無	無	3	15"136桁/160dpi/ドットプリンタ	遊基パソコン館
PC-PR700J	17,800円	無	無	無	無	3	PR系，15"ドットインパクト，水平プリンタ	イオシス

EPSON

LP-8000S	39,800円	無	無	無	無	3	B4対応レザープリンタ	OTTO
MJ-5000C	29,800円	無	無	無	無	3	バブルジェットカラー，A3，ハガキ，オートシートフィーダ	OTTO
LP-700W	24,800円	有	無	無	有	3	A4，600dpi＋RIT，Win専用機	OTTO
VP-5000	22,800円	無	無	無	無	3	ESC/P，15"ドットインパクト	イオシス
MJ-830	15,800円	有	無	無	有	3	フルカラー720×720dpi	OTTO
MJ-510C	11,800円	有	無	無	有	3		OTTO
MJ-510C	7,800円	無	無	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク

Canon

LBP-430	39,800円	有	有	有	有	1	レーザープリンタ	ワンダーボックス
BJC-610JW	29,800円	有	有	有	有	3	カラー，バブルジェット，A4，オートシートフィーダ	OTTO
LBP-A404F	19,800円	有	無	無	有	3		フレックス四日市
LBP-B406E	19,800円	無	無	無	無	3	98用B4レザープリンタ	OTTO
BJC-35V2	15,800円	無	無	無	無	3	ポータブルカラープリンタ，720X360dpi	OTTO
BJC-240J	11,800円	有	有	有	有	3	BJカラー，A4，ハガキ，新品インク付	OTTO
BJC-400J	9,980円	無	無	無	無	3	新品インク付	OTTO
BIC-400J	8,800円	有	無	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
BJ-10V Lite	7,800円	無	無	無	有	3		フレックス四日市
BJ-210J	5,800円	有	無	無	有	3		フレックス四日市

SHARP

CZ-8PCI	12,000円	有	無	無	有	3	X1，X68000用	情報ハウス

Panasonic

FS-PCI	16,800円	有	無	無	無	3	MSX用 48ドット	情報ハウス
FS-PAI	10,000円	有	無	無	無	3	MSX用 24ドット	情報ハウス

スキャナ

EPSON

GT-8500	29,800円	無	無	無	有	3	A4フルカラー，400dpi	OTTO
GT-8000	27,800円	有	無	無	無	3	A4フルカラー，400dpi	OTTO
GT-6500ART2	19,800円	無	無	有	無	3	Mac用，フラットベッド	OTTO

VISIONEE

PAPER PORT Vx	9,980円	有	無	無	有	3	400dpi，小型ペーパースキャナ	OTTO

MELCO

CBN-CS	10,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市

インターフェース

アイ・オー・データ機器

GA-PII8/PCI	12,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
RSA-98III/S	5,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市

NEC

PC-9801-26K	4,800円	無	無	無	無	3	FM音源ボード	イオシス

MELCO

LGY-98J-T	5,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市

ODP／メモリ

アイ・オー・データ機器

PK-MXP233/98	25,000円	有	有	有	有	3		フレックス四日市

MELCO

98内蔵 8M	11,800円	無	無	無	無	3		イオシス
EUB-HOM	9,000円	有	無	有	有	3	PC-9801BA・BX用	ワンダーボックス
HND-33QP	7,000円	有	無	有	有	3	PC-9821Ne2・Nd	ワンダーボックス
ENP-16M	6,000円	無	無	無	無	3	PC-9821Ne2・Nd・Ns，16MBメモリ	ワンダーボックス
EAB-4000	5,000円	無	無	無	無	3	98シリーズ BX・BAサブボード	ワンダーボックス
HBX-25T-CA	4,800円	無	無	無	無	3		ユニオンコンピューターネットワーク

Logitec

72Pパリ付70ns 16M	5,800円	無	無	無	無	3		イオシス
72Pパリ付70ns 8M	4,500円	無	無	無	無	3	2枚	イオシス

MIDI音源

SNE

55PCMnkII	3,980円	有	無	無	無	3	98用PCM＋MIDI	ユニオンコンピューターネットワーク

スピーカ

NEC

PC-SP103	7,000円	有	無	有	有	3	マルチメディアスピーカー	ワンダーボックス

その他

INTERWARE

POWER VIDEO 0630/AV	9,800円	有	無	有	有	3	MacPerformaビデオカード	ワンダーボックス

SHARP

CZ-8NJ2	5,000円	有	無	有	無	3	X68Kサイバースティック	情報ハウス

MELCO

WSN-A2F	7,000円	有	無	有	有	3	.	ワンダーボックス

調査にご協力いただいた販売店リスト

■OTTO：〒101-0041 東京都千代田区神田須田町2-2 CTNビル7F TEL03-5256-5001
■パシフィックネット：〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル TEL03-3733-1441
■情報ハウス：〒228-0024 神奈川県座間市入谷4-15-2-307 TEL0462-57-1605
■遊基パソコン館：〒320-0851 栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 TEL028-635-1351
■マイコンショップ川口：〒332-0012 埼玉県川口市本町2-6-25 TEL048-222-8655
■ビットマップ：〒350-0222 埼玉県坂戸市清水町46-40-103 TEL0492-89-2369
■フレックス四日市：〒510-0074 三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F TEL0593-53-7503
■イオシス：〒556-0005 大阪市浪速区日本橋5-14-13 TEL06-631-6695
■ユニオンコンピューターネットワーク：〒556-0005 大阪市浪速区日本橋4-15-23 TEL06-644-0554
■ワンダーボックス：〒984-0805 宮城県仙台市若林区南材木町34 TEL022-227-4681

パソコン周辺機器
買取強化宣言
パソコンならどんなに古くても
現金買取します

遊基パソコン館は

商品単位で査定しますので売りたい部品だけ買取ができます
買取価格は当店オリジナル査定+オークション基準価格でだしますので高価買取可能です
すべて現金にて決済しますので安心です
買取合計金額が5万円以上なら無料出張買取もやってます(どんな山奥でも栃木県内ならOK)
通常使用の多少のキズ、汚れ、ほこりはマイナス査定にはなりません
(たばこのヤニ・金属部の多量のサビはマイナス査定になりますが買取可能です)
専門店だからできる他店に負けない買取価格をご期待下さい

大量買い付けにより
常時中古品大量在庫有

お問い合わせは
買取対象商品／パソコン本体・関連周辺機器・パソコン関連書籍・その他関連商品
遊基パソコン館
TEL 028-635-1351
FAX 028-636-3941
月曜定休 AM10：00—PM7：00
栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F
栃木街道沿い県立博物館南

パソコン／周辺機器／ソフト新製品ガイド

インフォメーション キャッチ アップ

INFORMATION CATCH UP

今週の注目キャッチアップ

3DCG作成ソフト

安い，かんたん！ 新3DCG作成アニメーション・ツール

メディックス　VisualCube

『VisualCube』は，誰でも手軽に3DCGアニメーションが作成できるツールです。価格が6,980円と非常に安価なので，これならソフトの価格が高くて今まで手が出せなかった人にもお勧めです。

文字を立体化させて，拡大縮小，回転といったアニメーションが設定できます。操作は，立体化させたい文字を入力したら，アイコンをクリックして色や動きを指定するだけ。これで，ホームページのGIFアニメーションや，動画編集の際に利用するフライング・ロゴなどが，カンタンに作成できるのです。

自分のホームページに画像がなくてどうも寂しいという人は，このVisualCubeでかっこいいタイトルやクリックボタン，バナーなどを作成してもいいですね。

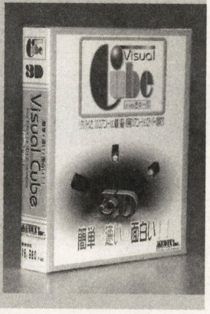
なお，作成したGIFアニメーションのチェック用として，WWWブラウザ“インターネット エクスプローラ4.0”が付属しています。

■問い合わせ先

メディックス　☎03-3950-2222

■ホームページ

http://www.medix.co.jp/



★★★

デスクトップ・パソコン

コンパクトで人気のVALUESTAR, Windows98を搭載して新登場！

NEC　ValueStar NX VC33／4

NECから，Windows98標準搭載モデルが続々と発売されました。

中でも，本体が非常にコンパクトに設計された『ValueStar NX VC33／4』（価格368,000円）は，パーソナル・ユースに最適の製品といえるでしょう。

ValueStar NX VC33／4の特徴である本体は，外寸で86×320×300mm（幅×奥行き×高さ）。タワー型としては，大変コンパクトにまとめられています。ディスプレイの横に立てても場所をとらず，設置場所に苦労することもないでしょう。

標準で64MBという大容量メモリを搭載。メモリを多く必要とするWindows98も，軽快に動作します。

インターネット無料体験ソフトや，人気ホームページなどが掲載された冊子などが付属。内蔵の高速モデムを使って，インターネットの楽しさをすぐに満喫できます。

図書館なみの静音設計で，駆動音も静か。リサイクルを前提にしたシリコン難燃性プラスチック，再生プラスチックを本体に使用するなど，環境への配慮を考えた材料が使われているのも，大きな特徴といえるでしょう。

このモデルの他，TFTカラー液晶ディスプレイ・モデルや，ステレオ・スピーカを本体に内蔵したデスクトップ・モデルなど，多彩なバリエーションが用意されています。

■問い合わせ先

NECパソコンインフォメーションセンター

☎0120-60-9821

■ホームページ

http://www.nec.co.jp/98/

ValueStar NX VC33／47の主な仕様

CPU	PentiumⅡ-333MHz
キャッシュ／二次キャッシュ	32KB／512KB
メモリ／最大	64MB／256MB
ビデオ（メモリ）	STM RIVA128（4MB）
HDD	4.3GB（UltraATA）
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
CD-ROMドライブ	最大20倍速
FAXモデム	データ部：56kbps（K56flex） FAX部：14.4kbps
拡張スロット（空き）	PCI×3（1）
ディスプレイ	17インチ
備考	USBポートを本体に2基装備 キーボードにUSBポートを2基装備 スクロール機能付きマウス，スタンド・マイク付属

デスクトップ・パソコン

Windows98に最適化されたデスクトップ・パソコン

富士通FMV-DESKPOWER SⅦ265

富士通のWindows98標準搭載モデル『FMV-DESKPOWER SⅦ265』(価格298,000円)には，グラフィック専用バスであるAGP，パソコンの電源を入れたまま周辺機器の接続，取り外しができるUSBなど，Windows98だからこそ効果を発揮するさまざまな機能が搭載されています。

ハードディスクには，高速データ転送ができ，CPU負荷を最小限にとどめた“UltraATA”を採用。煩雑なデータ書き込みや，容量サイズの大きいファイルを取り扱う際に，そのパワーを発揮します。

MIDI音源をPCIバス接続で装備し，ゲームをプレイするときでも，音と画面のタイミングがズレるようなことはありません。高品位サウンドが要求されるときでも，処理落ちせずに対応してくれます。

パソコンに取り込んだ画像の加工が楽しめるAdobe PhotoDeluxe2.0をはじめ，ビジネス・ソフトやゲームなど，合わせて29本以上のソフトが導入済みか，あるいはCD-ROMとして用意されています。

また，デスクトップながらドライブ増設用のファイルベイを装備しており，内蔵型のハードディスクやMOドライブが取り付け可能です。

このモデルの他にも，AMD-K6-266MHzを使用したマイクロ・タワーモデルや，Pentium II-400MHzを搭載したハイエンド・ミドルタワー・モデル，液晶ディスプレイと一体になった省スペース・モデルなど，多彩なラインナップが用意されています。

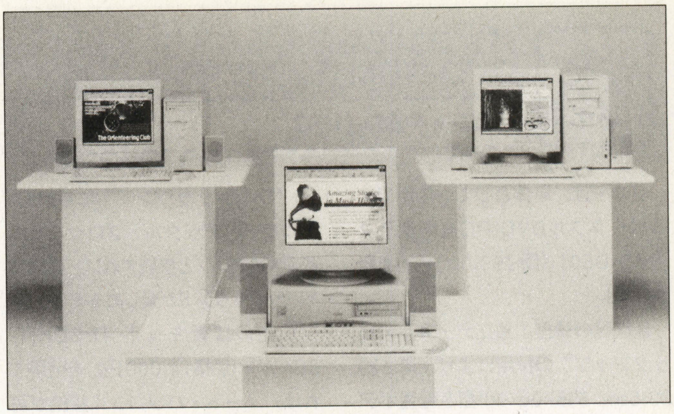
■問い合わせ先

FMインフォメーションサービス

☎0120-89-4321

■ホームページ

http://www.fmworld.ne.jp/



SⅦ265の主な仕様	
CPU	Pentium II-266MHz
キャッシュ／二次キャッシュ	32KB／512KB
メモリ／最大	64MB／384MB
ビデオ（メモリ）	ATI RAGE PRO TURBO（AGP2xモードで接続2MB）
HDD	4.3GB（UltraDMA／33）
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
CD-ROMドライブ	最大24倍速
サウンド	SoundBlaster Pro互換 WAVE TABLE方式，GM対応MIDI音源
FAXモデム	データ部：56kbps（K56flex） FAX部：14.4kbps
拡張スロット（空き）	PCI×3（2），ISA×1（1）
ディスプレイ	15インチ
備考	ステレオ・スピーカ（3W×2）付属 USBポートを2基装備

★★

マイクロタワーパソコン

省スペース&低価格の新モデル登場！

日立　FLORA Prius 30

日立からWindows98標準搭載の新モデル『FLORA Prius 30』（オープン価格：推定実売価格179,800円）が発売されました。12.1インチTFTカラー液晶ディスプレイが標準で付属しています。しかも18万円を切るという低価格ですから魅力です。

ディスプレイにはスピーカが内蔵されており，設置場所のさらなる省スペース化に一役買っています。

液晶ディスプレイから伸びる接続コードは，電源，画像，音声を一本化した専用タイプ。見た目にも煩雑なケーブル周りが，スッキリと整えられるのは非常にうれしいですね。

また，パソコン本体も95×387×300mm（幅×奥行き×高さ）と非常にコンパクトで液晶ディスプレイと一体化させる形で設置できます。

徹底した省スペース化を目指し，細部までムダを省いたデザインは，設置場所の都合でパソコンをあきらめていた人に，まさに最適といえるのではないでしょうか。

なお，さらに表示画質を追求したスーパーTFT液晶ディスプレイ・セットモデルも用意されています。

その他にも，本体と完全に一体になったPrius310やマイクロタワー型ハイエンドモデルPrius330なども用意されています。

■問い合わせ先

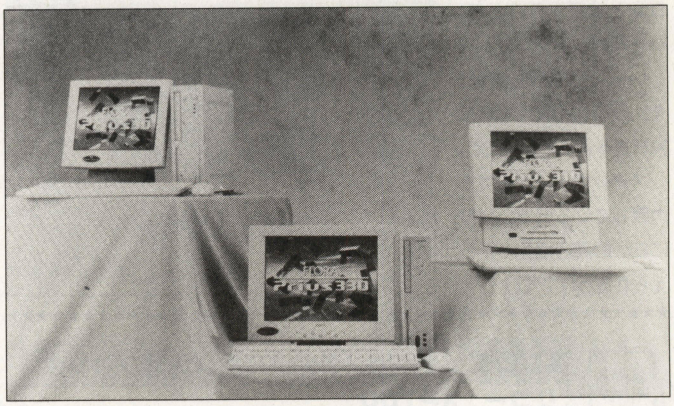
FLORA安心コールセンター

☎0120-8855-96

☎03-3298-6750

■ホームページ

http://www.hitachi.co.jp/



FLORA Prius30の主な仕様	
CPU	MMX対応Pentium-233MHz
キャッシュ／二次キャッシュ	32KB／512KB
メモリ／最大	32MB／256MB
ビデオ（メモリ）	ATI 3D RAGE LT PRO（2MB）
HDD	2.1GB（E-IDE）
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
CD-ROMドライブ	最大24倍速
サウンド	SoundBlaster Pro互換
モデム	データ部：56kbps（K56flex） FAX部：14.4kbps
拡張スロット（空き）	PCI×1（1），PCI／ISA×1（0）
ディスプレイ	12.1インチTFTカラー液晶
LAN	100BASE-TX／10BASE-T×1
備考	スクロール機能付きマウス USBポートを2基装備 ステレオ・スピーカ2基付属

DVD-ROMドライブ

パソコンでも使える DVD-ROMディスクマン

ソニー PBD-D50

ソニーは，単体としても使用できるポータブルDVD-ROMドライブ『PBD-D50』（価格90,000円）を発売しました。

新開発の薄型“独立デュアル・ピックアップ”の採用により，厚さ約33.5㎜，約570gの小型＆軽量ボディを実現。MPEG2デコーダ内蔵に加え，AV出力端子やSビデオ端子を装備しているので，単体でテレビに接続してDVD-videoが楽しめます。

また，光デジタル出力端子を装備し，“5.1chサラウンド”にも対応。ドルビー・デジタル・プロセッサ内蔵のAVアンプと接続すれば，臨場感あふれるサウンドが楽しめるでしょう。

別売の接続キット『PBDKIT-PC1W』（価格14,000円）を使用すれば，ノート・パソコンに接続が可能。大容量メディアであるDVD-ROMドライブと，8倍速CD-ROMドライブとして活用できます。

一つの機器を効率よく利用したい人にお勧めです。

■問い合わせ先
ソニー お客様ご相談センター
☎03-5448-3311

■ホームページ
http://www.sony.co.jp/ProductsPark/Consumer/index-j.html

液晶ディスプレイ

USBハブとスピーカ搭載の液晶ディスプレイ

飯山電機 TXA3821HT

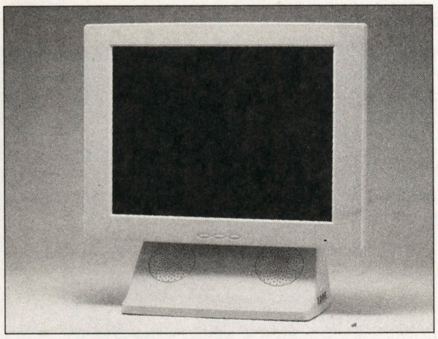
鮮明な画像で好評な飯山電機の液晶ディスプレイに，新しく15インチ・モデル『TXA3821HT』（価格158,000円）が追加されました。

スタンド部分に，USB対応機器を複数接続するためのUSBハブを搭載。USB端子を装備したパソコンと接続することで，ゲームパッドやプリンタといったUSB対応機器を，同時に4種類まで接続できるようになります。

ステレオ・スピーカも内蔵しているので，一度に三つの周辺機器がそろえられるわけです。

■問い合わせ先
飯山電機
☎03-3231-8401

■ホームページ
http://www.iiyama.co.jp/



レーザープリンタ

A4サイズ用紙で毎分10ページ印刷を実現！

ブラザー工業 HL-1040

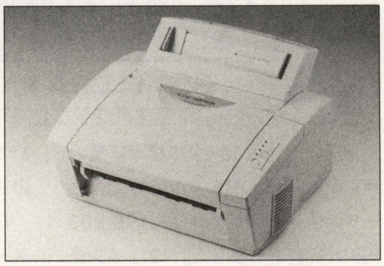
『HL-1040』（価格44,800円）は，A4サイズで毎分10ページの印刷を可能にした，一般ユーザー向けレーザー・プリンタです。

搭載メモリを2MBに増加することで，画像を中心としたデータ量の多い文書でも，高速に印刷することが可能になりました。2または4ページのデータを1枚に印刷したり，1ページのデータを最大16ページにまで拡大して印刷するなど，多彩な機能を搭載しています。

用紙をまっすぐに排出できるストレート・ペーパー・パス方式なので，封筒やハガキなどを印刷しても，紙詰まりが起きません。

■問い合わせ先
ブラザー工業
℡0120-118-825

■ホームページ
http://www.brother.co.jp/printer/



熱昇華型プリンタ

高画質デジタルカメラ対応の熱昇華型プリンタ

リコー XP100

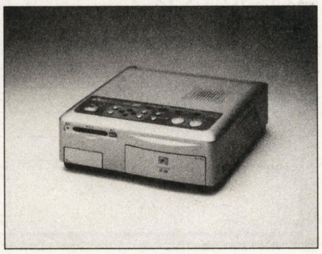
デジタル・スチルカメラで撮影した画像を高画質で印刷したい。そんな願いを『XP-100』（価格69,800円）がかなえてくれます。306×306dpiの昇華型熱転写方式により，銀塩写真に迫る高画質印刷を可能にしました。

PCカード・スロットを装備しているので，デジタル・スチルカメラのメモリカードをセットすれば，パソコンを使わずプリントできます。

パソコンに接続もできるので，パソコン上で加工した画像の印刷も思いのままです。

■問い合わせ先
リコー パーソナル事業部
☎03-5763-2620

■ホームページ
http://www.ricoh.co.jp/



3Dビデオボード

3Dゲームが高解像度で楽しめる最強3Dボード

カノープス ZXR128A GTS

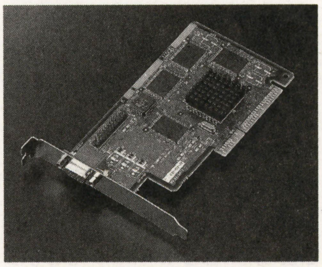
『ZXR128A GTS』（価格29,800円）は，nVIDIA最新チップ“RIVA 128 ZX”を搭載した，最強の3Dビデオボードです。

画像メモリを8MB搭載。ビデオボード専用の接続コネクタである，AGP（Accelerated Graphics Port）2xモードにも対応し，2D描画で1,600×1,200ドット（フルカラー），Direct3D描画でも1,280×1,024ドットという，高解像度表示を実現しています。

このAGP対応版の他，PCIスロット対応の『ZXR128P GTS』（価格29,800円）も同時発売されました。

■問い合わせ先
カノープス テクニカルサポート
☎078-992-6830

■ホームページ
http://www.canopus.co.jp/



モデム　自分の使用環境に合わせてスピード・アップが可能

アイワ　PV-BF3356 HW

アイワの『PV-BF3356 HW』（価格12,800円）は，56kbpsへのアップグレードが可能なボックス型FAXモデムです。アップグレードは，国際標準規格（ITU-TV.90）か，x2規格のどちらかを選択することができ，いずれも，3,000円の料金がかかります。

わかりやすいイルミネーション・ディスプレイの採用で，モデムの動作状態をランプで確認でき便利。電源回路を本体に内蔵しており，コンセント周りもスッキリ整理できます。

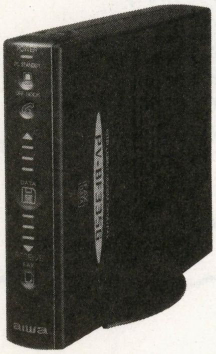
■問い合わせ先

アイワ　お客様ご相談センター

☎03-3371-7981

■ホームページ

http://www.aiwa.co.jp/



ビデオ編集ソフト　インターネットで動画送信が可能になる

テイチク　ビデオコレクター／エディット　Version1.0

『ビデオコレクター／エディット』（価格14,800円）を使えば，動画をMPEG形式で取り込み，編集＆管理ができるようになります。ソフトウエア・リアルタイムMPEG1エンコード機能を搭載しているので，ビデオ・キャプチャ・カード以外の機器を必要としません。

また，取り込んだ動画を電子メールへ添付することも可能。受信側が本ソフトウエアを持っていなくても再生できるので，ビデオメールが手軽に楽しめます。

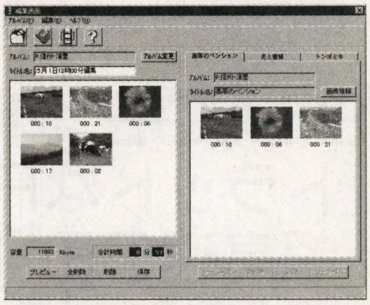
■問い合わせ先

テイチク　マルチメディア部

☎03-3481-3291

■ホームページ

http://ukiuki.teichiku.co.jp



マルチメディアプレーヤ　23種類のデータ形式に対応

ノバック　CCDMVP98

『CCDMVP98』（価格4,800円）は，MPEGオーディオやビデオCDをはじめ，計23種類のファイルに対応したマルチメディア・プレーヤです。

独立した六つのオーディオ・ラックは，それぞれミキサ，MIDIなどに分かれています。また，オーディオ・システムをまねて操作パネルがデザインされているので，説明書を読まなくても，使いはじめることができます。

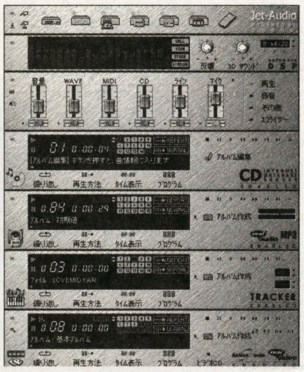
CCDMVP98さえあれば，CD-ROMに収録されたファイルをはじめ，世界中のホームページで公開されているオーディオ，ビデオファイルが，すべて楽しめるのです。

■問い合わせ先

ノバック　☎03-3817-8711

■ホームページ

http://www.novac.com/



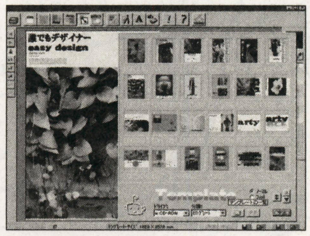
デザインソフト　サンプル素材でステキなページレイアウトを作成

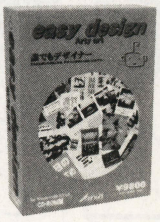
アーティ21　アーティ・アート・イージーデザイン Ver.1.0

デザインのテンプレートを112点，画像素材も222点が用意され，ハガキ，名刺，便せんなどが自由にデザインできる『アーティ・アート・イージーデザイン Ver.1.0』（価格9,800円）が発売されました。

クイック・レイアウト機能により，ワープロ感覚で手軽にデザインが楽しめます。

また，『アルバム創ります』（価格6,800円）と『レター創ります』（価格6,800円）の2種類のテンプレート集も，同時発売されています。





■問い合わせ先

アーティ21

☎06-941-9061

■ホームページ

http://www.arty21.co.jp/

ウイルス対応ソフト　最新セキュリティでウイルスを完全防御！

トレンドマイクロ　ウイルスバスター98

『ウイルスバスター98』（価格8,500円）が，新機能追加により，さらに使い勝手がよくなりました。

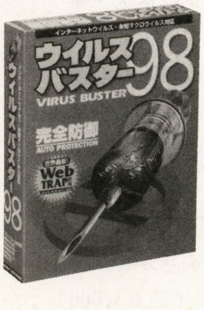
インターネットからのウイルス侵入を防ぐ“WebTrap”を搭載。また，もっとも被害の多いマクロ・ウイルス（ワープロ・ソフトや表計算ソフトの作業ファイルに隠れている）に対して，発見＆駆除機能を追加し，つねにウイルスの侵入を防ぎ，自動的にウイルスを撃退してくれるようになりました。

■問い合わせ先

トレンドマイクロ　☎03-5334-3650

■ホームページ

http://www.trendmicro.co.jp/



翻訳ソフト　英語←→日本語の翻訳はおまかせ！

エー・アイ・ソフト　英語も日本語も訳せ!!ゴマ バイリンガル Ver.3

『英語も日本語も訳せ!!ゴマ　バイリンガル Ver.3』（価格12,800円）は，その名のとおり英日，日英双方向翻訳に対応した翻訳ソフトです。ワープロ・ソフトやメールソフトに翻訳機能を追加する形で導入できるので，本ソフトをいちいち起動する必要がありません。

また，海外のホームページも，ページ・レイアウトそのままに日本語へ翻訳ができます。電子メールはもちろん，難解な英語論文の作成＆和訳にも対応。世界の情報をバッチリ知ることができます。

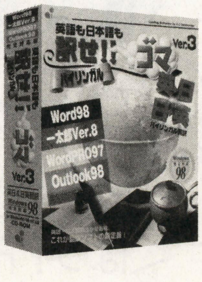
■問い合わせ先

エー・アイ・ソフト

☎03-3376-7122

■ホームページ

http://www.aisoft.co.jp/



スーパーパソコンレクチャーX

STAGE♯40「トラッドなFDDと超高速CD-ROM!!」

BY くりひろし

★なんだかすっかり円安です。一時は1ドル80円台だったこともありましたが，今や140円台，PCのパーツには輸入品が多いので，値上がりが心配なところです。しかし，CPUなんかはメーカー間の競争のほうが円安よりも激しいため，まだまだ値下がりするようです。…でも，海外でPCパーツをおみやげにするのはウマ味が減っちゃいましたね！

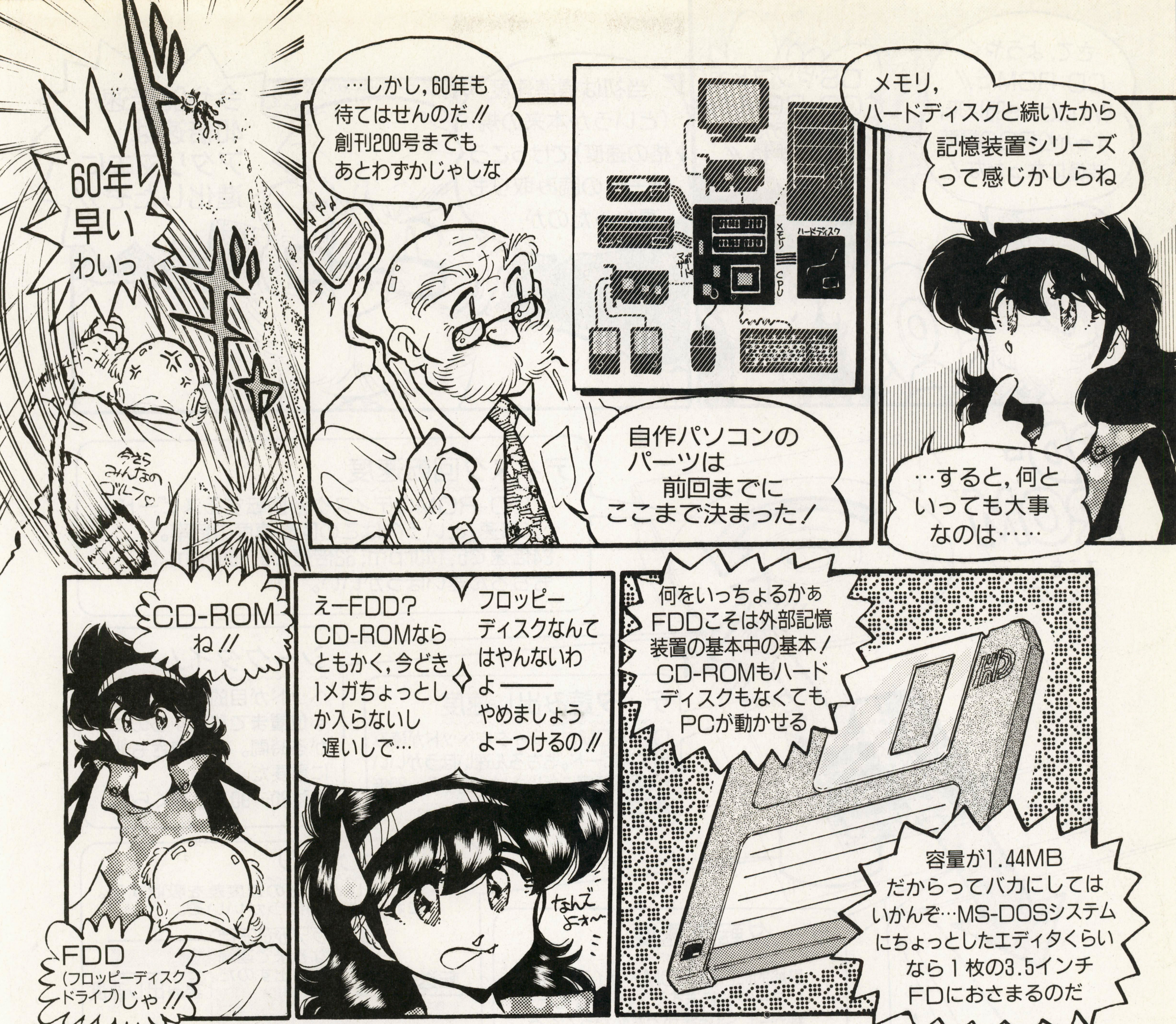
★CD-ROMの速度競争は40倍速が出たあたりで一段落したようです。これからはDVD-RAM兼用ドライブの競争が盛んになりそうです（値段も早くも10万円を切っているとか)。両面5.2GBだから，うっかりするとハードディスクよりも容量が大きくなっちゃいます！メディアも3,000円前後からあるようですから，本命は「DVD-RAMだっちゅーの(恥)」。

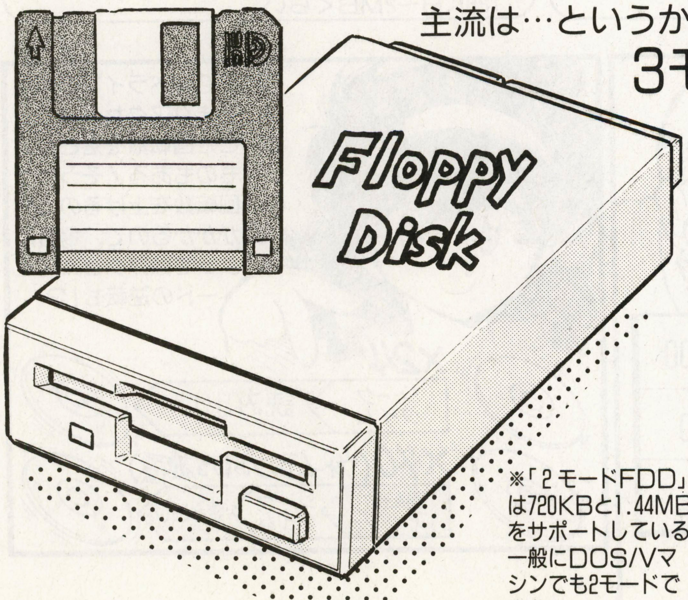
★FDDの後継になるはずだった次世代メディアは今一つの飛び抜けた存在がなくて，相変わらず3.5インチFDDがデフォルトです（一部のマザーボードでSuper Diskをデフォルトで使えるのがある程度)。

★昔のパソコン…といってもほんの7～8年前にはハードディスクやCD-ROMはオプション品だったのです！最近のパソコンしか知らない読者の方には信じられないかもしれませんが…フロッピーディスクからMS-DOSを立ち上げて使うのが主流でした。ですから，昔の機種はFDDが2ドライブついているのが普通だった

（59ページに続く）→

本作品内で使用されているシステム名や製品名は，一般にその開発元の商標または登録商標です。





主流は…というか,あまり種類はないのだが…

3モードFDD

※(2HD 1.44MB/2DD 720KB NEC版2HD1.2MB)

- データ転送速度:最大約500KB/秒
- ディスク回転数:300回転/分(rpm)
- 実　売　価　格:¥3,000~¥5,000

※「2モードFDD」は720KBと1.44MBをサポートしている。一般にDOS/Vマシンでも2モードで十分。

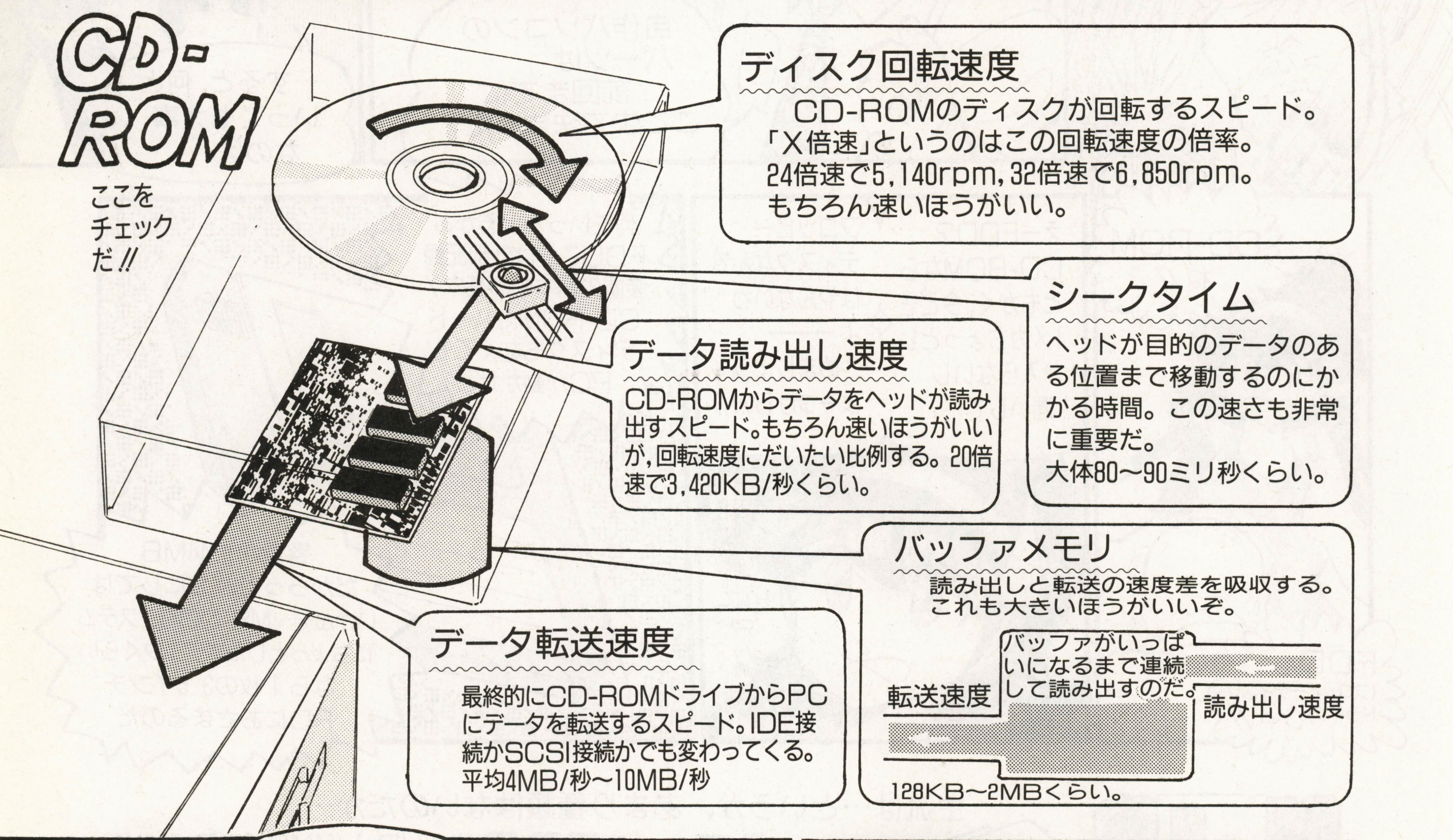
SUPER DISK
(旧LS-120)
容　量:120MB
データ転送:660KB/秒
回転数:720rpm

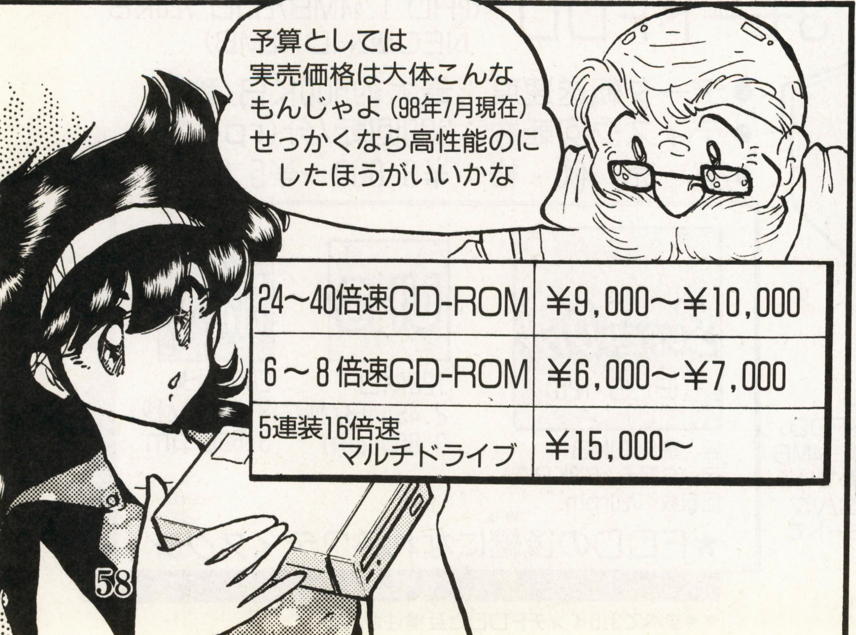
UHC
128MB
2.45MB/秒
3,600rpm

HiFD
200MB
3.6MB/秒
3,600rpm

★FDDの後継になれる?ディスク※※★

※※すべて3.5インチFDDと互換性がある





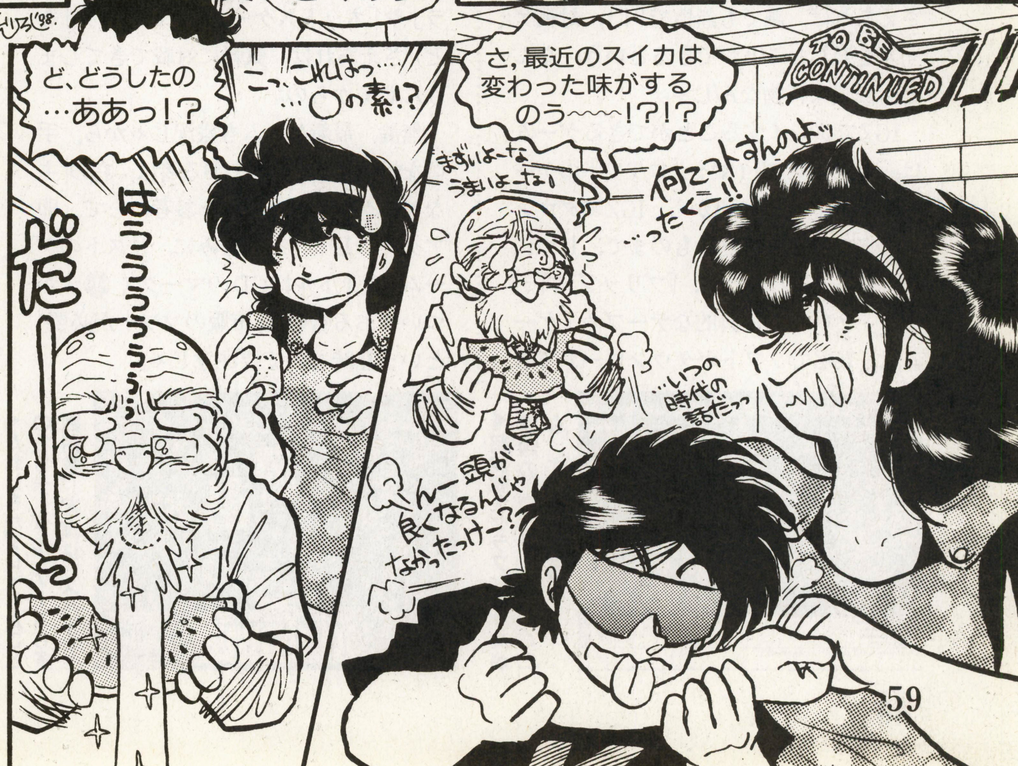
24〜40倍速CD-ROM	¥9,000〜¥10,000
6〜8倍速CD-ROM	¥6,000〜¥7,000
5連装16倍速マルチドライブ	¥15,000〜

↘

のです。今でもPCは基本的にFDDだけでも動かせます。Windows95の「起動ディスク」がそれに近いもので，MS-DOSモードで動作させるならFD1枚で動かせちゃうのです。

★世の中まだまだ景気が悪いことになっていますので，パソコンメーカーも売り上げ拡大に必死です。CPU戦争もこれからが佳境ってワケで，新しく買うならこれからがチャンス!?秋にかけての新製品と年末商戦に期待です。

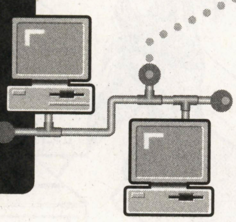
ではまた来月!!



短期集中連載 第4回

すべてのネットワーク・ゲーム初心者におくる

ネットワーク・ゲーム入門書 実践篇



ネットワーク・ゲーム初心者の皆さんにお送りしている集中連載の第４回です。今回は，先月取り上げた「バトルネット」につづき，マイクロソフト社の「INTERNET GAMING ZONE」を紹介します。

（文／林　秀人）

魔術師アールの　ネットワーク・ゲーム入門書　巻の五　INTERNET GAMING ZONE篇

いやぁ，世間はすっかり夏休みじゃが，学生の皆は，思う存分ゲームを遊び倒しておるかな？　なに？　受験勉強が忙しくてそれどころではないとな？

あぁ，いかんいかん。この暑いさなか，そんなに根をつめて勉学に励んだところで，冬までのあいだには，おぼえたことの大半は，すっかり頭の中から消滅しておるわい。それよりも，せっかくの夏休みなんじゃから，時には海にでも行き，時にはゲームでもして，ストレスを発散しておいたほうが，肝心の受験勉強もはかどるというものじゃろうて。

ということで今回は，先月の「バトルネット」に引きつづき，インターネット上に存在するゲーム対戦の場として有名なマイクロソフト社の「INTERNET GAMING ZONE(以下IGZ)」を紹介するぞい。

勉強や仕事に疲れた夜は，クーラーの効いた部屋でIGZにアクセスし，ネットワーク・ゲームやチャットに花を咲かせてみるのも，また十分な気晴らしになるもんじゃぞ。

世界中のゲーマーが集う領域(ゾーン)

さて，ではさっそくIGZの特徴をば説明していこうかの。

IGZとは，先にも述べたとおり，マイクロソフト社が提供している対戦ゲーム・サービスのことで，インターネット環境さえあれば，誰でも無償で(！)，対戦ゲームを楽しむことができるという，なんとも豪気な代物なんじゃ。

IGZでプレイすることができるゲームは，市販のソフト(マイクロソフトのゲームがほとんどじゃが)から，IGZでダウンロードできるお手軽なものまで，じつにたくさんある。ことに，「ブリッジ」や「チェス」といった古典的なテーブル・ゲームは，IGZでソフトがダウンロードできるうえ，多くのユーザーで盛り上がっておるから「複雑なゲームなどは，あまり得意でない」という向きには，格好のタイトルだと言えるじゃろうな。何しろブラウザ（「インターネット・エクスプローラ」や「ネットスケープ・ナビゲータ」など）さえあれば，気軽に対戦できてしまうんじゃからの。

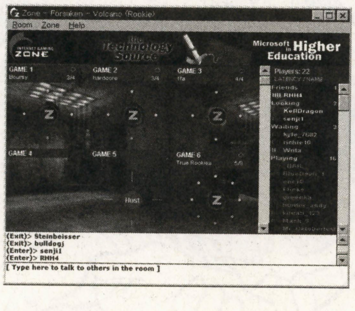
無論，最新ゲームも盛況じゃから，手頃な対戦相手を欲しておる者は，右の「主な対応ゲームリスト」を参考にして，即アクセスじゃ！　ちなみに，リストのゲーム・タイトルにCDのマーク（💿）がついておるものは「市販のソフトが必要」という意味なので要注意じゃ。

現在IGZで遊べる主なゲーム

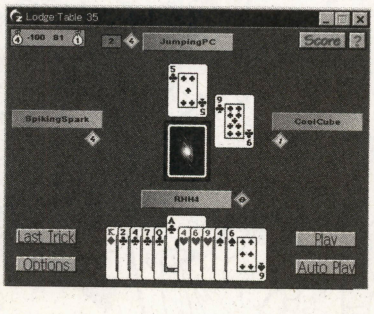
- 💿Age of Empire
- 💿Jedi Knight:DarkForce Ⅱ
- 💿Forsaken
- 💿Golf 98
- 💿Mech Commander
- 💿Monster Track Maddness2
- 💿Out Wars
- 💿Star Wars Rebellion
- 💿X-Wing vs. Tie Fighter
- Bridge
- Chess
- Spades

INTERNET GAMING ZONE

http://www.zone.com



◀超美麗なグラフィックスが話題の『フォーセーケン』も，すでに対応済み！



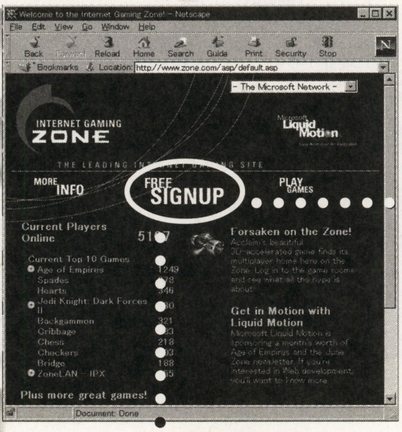
◀だれしもがプレイしたことのあるテーブル・ゲームも多数用意。写真は「スペード」

魔術師アールの 特別講座　INTERNET GAMING ZONE　サインアップ入門

さて，IGZの魅力についていろんなことを書いてきたが，じつはひとつだけ，IGZにも難点があっての。それは，すべてが英語で書かれているという点じゃ。

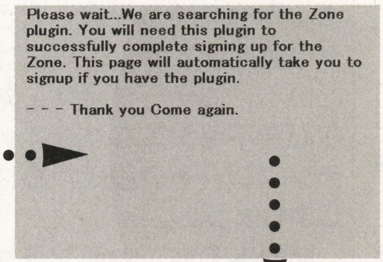
IGZは，インターネットの特性上，全世界に向けて開かれておるから，やはり共通言語としての英語がメインになっているのは，まぁ致しかたない，といえばそれまでなんじゃが，しかし，英語が苦手な者にとっては，大きな足かせにもなりかねんからなぁ。かくいうわしも，「X-Wing vs. Tie Fighter」をプレイしていた頃は，よくお世話になったもんなんじゃが，久方ぶりに訪れてみたら，すっかり様変わりしておってのう。いやはや，サインアップの仕方すらわからんという始末で……恥ずかしいかぎりじゃ。

そんなわけで，もし，わしのように，IGZのサインアップなどで悩んでおる者がおれば，ぜひ本講座を参考にしてほしい。とくに，ネットスケープ社のブラウザを使用している場合は，プラグインをインストールする必要があるので，以下の講座がきっと役に立つはずじゃ。

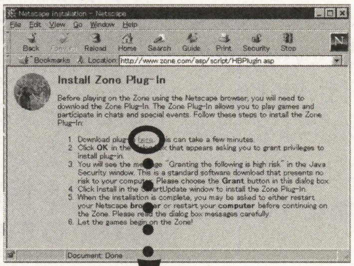


◀IGZに入ったら，まず上段中央の「サインアップ」をクリック。その後の作業は，使用しているブラウザによって異なる

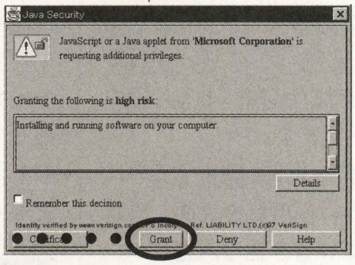
Netscapeの場合



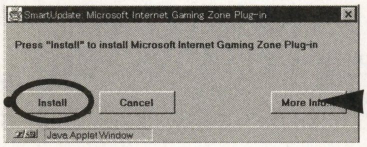
◀この警告画面が表示された後，自動的にIGZ用のプラグインをインストールするための画面に進む



◀プラグインのインストールを開始する。いささか見づらいが，右の写真にしるしのある「Here」という単語をクリック

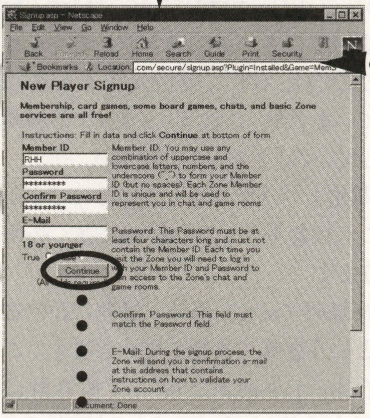


◀つづいて，このセキュリティー画面が表示されるが，おおむね安心なので「Grant」(承諾)というボタンをクリック

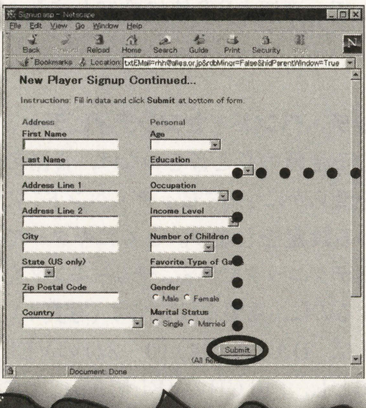


▲この画面で「インストール」をクリックし，ダウンロードが終わったら，準備完了。一度ブラウザを終了して，IGZに再度アクセスし，サインアップへ

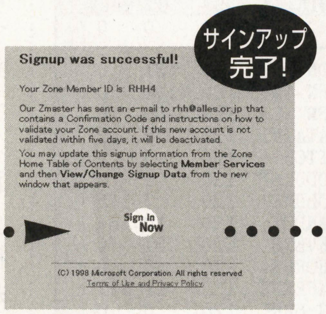
Internet Explorerの場合

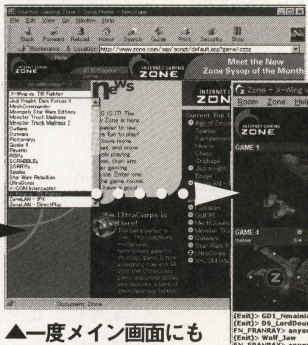


◀すべての項目に記入したら「コンティニュー」をクリック。エラーが出る場合は，希望IDを他のユーザーがすでに使用しているので，変更が必要

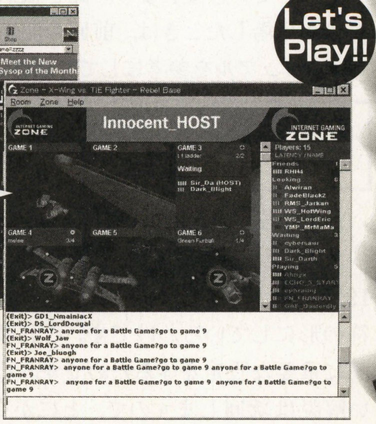


◀つづいて個人情報の入力画面になるが，これは登録を拒否することも可能。許容範囲だけ入力したら「Submit」(送信)をクリック





▲一度メイン画面にもどり，リストから任意のゲームを選択。あとは対戦相手を探すのみ



コンピュータ・ミュージック・ライフを手に入れよう！

パーフェクト・ミディ・チャンネル！

PERFECT MIDI CHANNEL from BASIC magazine

CHANNEL.9
テンプレートで曲の基本項目を設定しよう その2

TEXT BY 源 康史

シーケンス・ソフトを使って，MIDIによる作曲を楽しみましょう。まずはデータの設定ですが，これにはテンプレートという，曲データ全体に対する基本設定が必要不可欠になります。最初に，このテンプレートの設定からはじめることにしましょう。

記事中では，カモンミュージックのシーケンス・ソフト『レコンポーザ for Windows95 Release3』（通称レコポと表記）を使用していますが，これらの項目は他のシーケンス・ソフトでも登場します。

シーケンス・ソフトを使っている人，これから使おうと思っている人は，ぜひ参考にしてください。

使用シーケンス・ソフト
レコンポーザ for Windows95
発売元
カモンミュージック株式会社
価格
48,000円
問い合わせ先
☎03-3258-1934
ホームページ
http://www.comeon.co.jp/

テンプレートとは？

ハガキ印刷などのソフトには，画像が用意されていたり，文書の配置が設定されている文書ファイルが収録されていますね。これも一種のテンプレートで，このファイルを使うことで，文書のその後の作業を簡略化させることができます。

MIDIにおいても，テンプレートを用いることで作業を簡略化させることができます。MIDIの場合，テンプレートは毎回ほぼ同じものを使うので，とくにその必要性は高いといえます。

前回は，テンプレートを設定するのに知っておいてほしい各項目を説明しました。今回は，実際に書き込む内容について紹介していきましょう。聞き慣れない単語が登場したときは，前回の記事や音源のマニュアルを参考にしてください。

コマンドの役割を把握しよう

まずは**写真1**を見てください。

1小節目は音符を打ち込まずSTの値が1920となっています。つまり，完全に休符の形にしているわけです。これは，音源に重要な設定をするためです。くわしい解説は次回しますので，とにかく1小節目は空けておくことを覚えてください。

実際に設定を書きはじめるのは2小節目からです。これらのコマンドは，文字キーでは入力できません。レコポでは，キーボードの“／”（スラッシュ）キーを押してコマンド選択メニューを出し，その中から使いたいコマンドを選んでいきます（**写真2,3**）。数値については，テン

```
Tr. 6
MEAS STEP:NOTE K#     ST    GT VEL
   1   1:        0 1920     0   0
       2:---------1920----------
  2①   1:CONTROL   120   121   0
   ┌   2:RPN  (M)  120   101   0
   │   3:RPN  (L)  120   100   0
  ②│   4:DATA(M)   120     6  12
   └   5:PITCH     120         0
       6:MODULAT   120     1   0
       7:VOLUME    120     7 115
       8:PANPOT    120    10  64
       9:REVERB    120    91   0
      10:CHORUS    120    93   0
      11:EXPRESS   120    11 127
   ┌  12:PG.BANK   120     0   0
  ③│  13:PG.BANK   120    32   0
   └  14:PROGRAM   360    38
      15:---------1920----------
   3   1:
```

《写真1》基本的なテンプレートの内容。複数のコマンドを組み合わせて意味を持つコマンドもある

キーなどで打ち込んでいきます。

① リセット・オール・コントローラ

CONTOROLコマンドは，設定する数値によってさまざまな働きをしてくれます。ここでは，GTに121という数値を設定していますが，これは「トラックの初期化をしている」と考えてください。

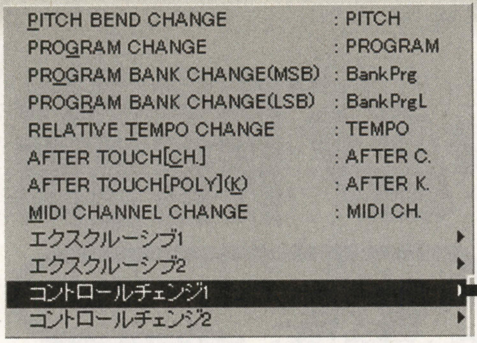
初期化という作業をしているのですから，これは各トラックの最初に書く必要があります。

音符以外でのST値は，処理にかける時間という意味で設定していきます。この場合も，1小節あたりのST値合計は1920（全音符）になるように割り当てます。1小節内で設定するコマンドの数を計算して，適切なST値に設定しましょう。

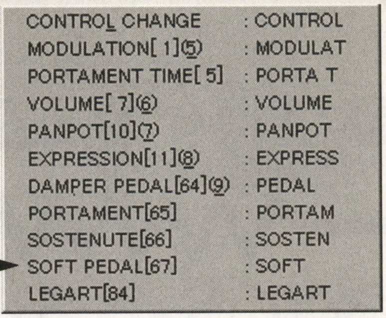
② ピッチ・ベンド・センシティビティ

異なる音階の音と音をつなげ，音階の移行を滑らかにする“ピッチ・ベンド”にかかわる設定をします。とくにギターでの演奏テクニックである，チョーキングを表現するのに，重要な設定です（**写真4**）。

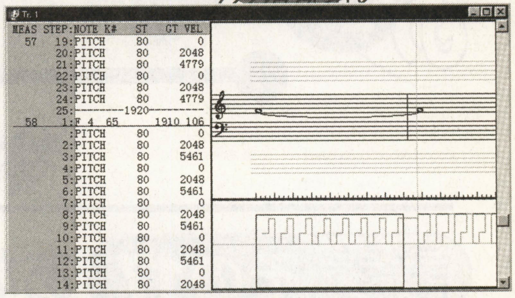
例えば，DATA（M）（0～24）のVEL値を16とし，PITCHのVEL値を512とす



《写真2》"／"(スラッシュ)キーを押してメニューを表示させる。音色設定やテンポなど，基本的なコマンドを選択できる



《写真3》コントロールチェンジなどを選択すると，さらに細かいコマンド類が表示される



《写真4》58小節目。ファの音をもとに，音程を上下に一定間隔でズラしている。キーオフ(音切れ)することなく，なめらかに演奏される

《第1図》上位マップになるほど，使用できる音色が増える。バリエーションによっては，マップがちがっても音色が同じ場合もあるので注意しよう

ると半音上がります。また，PICTHのVEL値を1024にすると，全音上がる計算になります。

なおレコポでは，ROLL UP／DOWNを押すと，数値が128単位で上下します。DATA(M)の値を16にすると，音の上げ下げをチェックしやすくなりますよ。

写真1ではVEL値を12としていますがこれはPITCHの最大値8191のときに1オクターブ上がるという設定にしています。自分の計算しやすいように数値を設定すると，打ち込みの効率が上がります。

ちなみに，VEL値を24にし，PITCHを8191にすると，2オクターブ上がる計算になります。

③ プログラム・チェンジ

実際に使う音色を設定します。以下は設定の例です。

	GT	VEL
PG.BANK	0	B
PG.BANK	32	C
PROGRAM	A	

Aには，128音あるGM配列の音色から，使用するプログラム・ナンバーを記述します。**B**には，**A**で設定した音色の中からバリエーション音色を使用したい場合に設定します。使用しない場合は0を入力します。

そして**C**には，使用したい音色マップを設定します。GSフォーマットの場合，1ならSC-55，2ならSC-88，3ならSC-88Proの音色マップを指定しています。

0に設定すると，接続されている音源本体の音色マップボタンに依存します(**第1図**)。接続しているMIDI音源が，各音色マップを内蔵しているなら，設定を切り換えることで，すべての音色を使うことも可能なのです。

写真1では，**A**に38が入っています。これは，Synth.Bassを使用するよう設定しています。**B**の部分には0が入っているので，GMフォーマットでも発音できるキャピタル音色を指定していることになります。キャピタル音色も，音色マップによって音質が多少異なる場合があるので，バリエーション0の音色と考えるとよいでしょう。

そして，**C**も0と設定されているので，接続している音源本体のマップボタンの設定に依存していることになります。

基本的には，これだけ設定すれば音を鳴らすことができます。残りのコマンドと，1小節目を空けた理由については次回紹介しましょう。

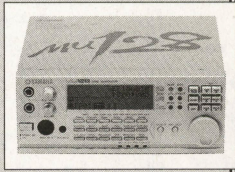
XG音源に新機種登場！

ヤマハ
MU128
価格119,000円

■問い合わせ先
電子楽器営業部　デジタルCBX営業グループ
☎053-460-2432
■ホームページ　http://www.yamaha.co.jp/

ヤマハは，XGフォーマットの最上位音源として『MU128』を発表しました。ちなみにMUは「ミュー」と読みます。

世界初の最大同時発音128を実現し，フルオーケストラの演奏もリアルに再現できるようになりました。これまでのモデルでは最大64音でしたが，これでも発音数を持て余していたユーザーはたくさんいたと思います。それを考えると，とてつもないスペックといえるでしょう。1,342種類の音色と，42個のドラムセットを内蔵。中国系楽器が追加されたのも大きな魅力です。



価格は119,000円とやや割高ですが，それだけの機能は十分にあります。プロユースでの活用にも耐えられる最新音源の登場で，GSフォーマット側の動向も気になるところですね。

8/8(土)発売！
シーケンス・ソフトのことをもっとくわしく知りたい人はこの雑誌！
コンピュータ・ミュージック・マガジン 9月情報号
特集 コンピュータ・ミュージック Q&A 大特集
定価1,543円＋消費税

ベーマガ・ホームページ制作者がキミに教える！

めざせ！ホームページ開設 教えてやまかん先生

講義その17 あなたの知らない文字コードの世界

TEXT BY 山崎 寛（やまかん）知る人ぞ知るベーマガ・ホームページ（http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/）制作者

HTMLを学んで，自分のホームページを作ろうというこのコーナー。今回はHTMLからちょっと離れて，「文字コード」について紹介しようと思います。

ホームページを見ると，たまに文字の表示がおかしくなってしまう“文字化け”という現象が起きることがあります。これは，これから紹介する文字コードと密接な関係があったのです。

ホームページを作成するうえで，文字コードは知っておくと非常に役立ちますよ。覚えて，文字化けを回避しましょう。

この記事で紹介しているリストを『メモ帳』などで入力し，拡張子を“○○.htm”として保存すれば，『インターネット エクスプローラ』や『ネットスケープ ナビゲータ』などのWWWブラウザで，ホームページとして見ることができます。

日本語を表すコードは複数ある

コンピュータの中では，文字は個別の数値に表されています。英数字や一部記号などについては，「ASCIIコード」と呼ばれる，ほぼコンピュータ共通の同じ数値が使われています。

ところが日本語（全角文字）に関しては，コードが一つではなく複数の種類が存在するのです。インターネットで主に使われているだけでも，

- ●EUCコード
- ●JISコード
- ●シフトJISコード

の3種類があります（第1図）。インターネット以外も含めれば，さらに多くの日本語表示用の文字コードが存在します。

ホームページでは，先ほど紹介した三つの文字コードが使われていますが，とくにどれかに統一しているわけではありません。そのため，ページごとに使われている文字コードがバラバラになっているのが現状です。

通常WWWブラウザは，HTML文書を見て「この文書はどの文字コードを使っているか」自動的に判別し，表示してくれています。ですが，この自動判別を間違えると，表示がわけのわからない文字で埋め尽くされるような場合があるのです。つまり「文字化け」の状態となります（第2図）。

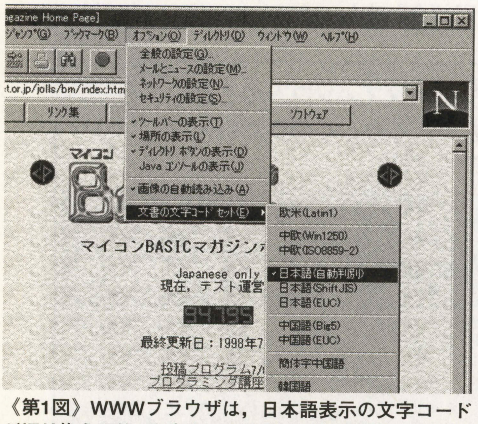
MS-DOSやWindows，Macintoshでは，現在「シフトJISコード」が主に使われています。そのため，Windowsのメモ帳などで書いたHTML文書をそのまま使った場合，シフトJISコードとなっています。

文字コードを変換するようなソフトは，用意されていますが，作成することも可能です。ですから，WindowsやMacintoshパソコンでは「シフトJISコード以外の文字コードは使えない」というわけではありません。

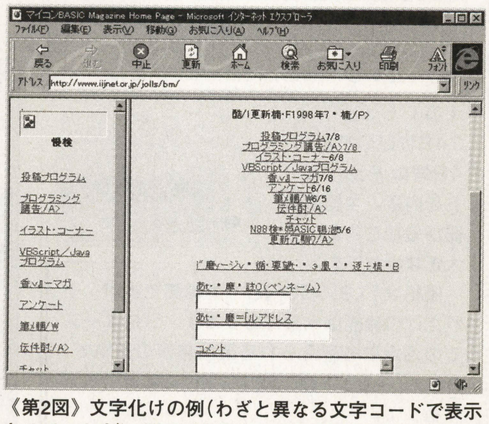
半角カナ表示は厳禁なのだ！

これら文字コードは，使用している文字コードが部分的に重複するため，WWWブラウザの自動判別がうまくいかない場合があります。

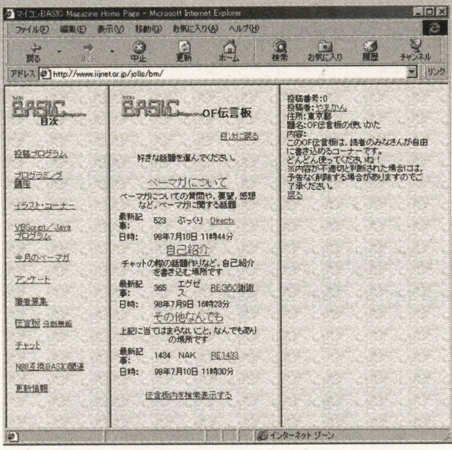
たとえば「半角カナ」。通常の全角文字の，半分の幅で表示できるカタカナのことです。文字コードの中には，この「半角カナ」という規定がなかったり，一般的でない場合もあります。文書内に半角カナを使用していると，自動判別がうまくいきません。いわば，半角カナは自動判別ミスを引き起こす大きな要因といえるでしょう。



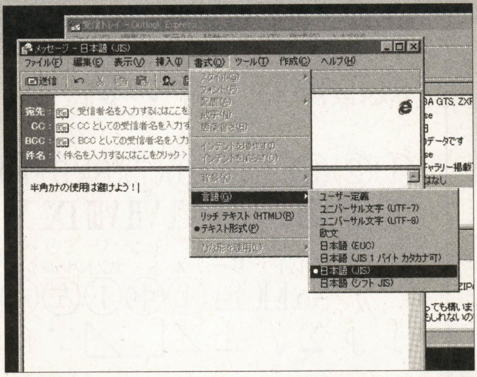
《第1図》WWWブラウザは，日本語表示の文字コードが切り換え可能。文字化けが起こったら変更してみよう



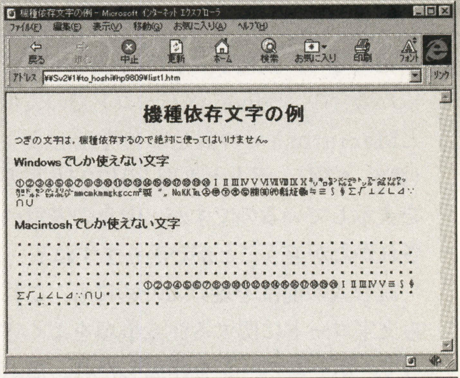
《第2図》文字化けの例（わざと異なる文字コードで表示させています）。誰でも経験したことがあるでしょう

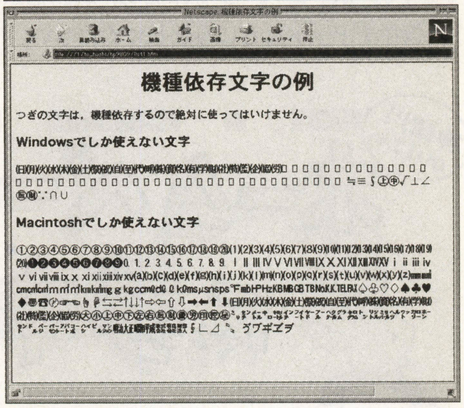


《第3図》とくに掲示はないけれど，ベーマガ・ホームページの“チャットもどき”，“伝言板”も半角カナの使用は原則として禁止している。注意しよう



《第4図》メールでも文字コードを指定できるが，必ずJISコードを使うようにしよう。また，半角カナの使用は絶対避けるようにしよう





《第5，6図》上がWindowsパソコン，下がMacintoshでの表示画面。表示しているHTML文書はどちらも同じだが，表示されている文字に違いが見られる

そのためか，HTML文書やホームページ上にある掲示板やチャットなどでは，半角カナの使用を極力避けるのが，暗黙の了解となっています（第3図）。

電子メールのやりとりにも文字コードは重要

ホームページではなく，インターネット上の電子メールの場合でも，文字コードは重要です。メールでは，基本としてJISコードを使うことになっているので，ホームページで見られるような問題は起きません（第4図）。

ですが，JISコードでは英数字，全角文字はすべて0～127までの数値で表されるのに，半角カナは128以上の数値となってしまいます（127以下にする方法もありますが，その文書をすべてのパソコンの環境で見られるとは限りません）。

この「数値が127以下かどうか」というのが重要です。0～127までの数値は，2進数にした場合に7桁（7ビット）で表すことができますが，128（～255）以上になると，数値は8桁（8ビット）必要になるからです。

電子メールが配達される際，通過するサーバによっては，7ビットの文字データしか通さない場合もあります。そのため，半角カナを使用すると，それが原因でメール内の文章が文字化けを起こすこともあります。

電子メールにおいても，半角カナの使用は避けるようにしましょう。

文字コードを指定する方法

先に述べたように，通常はWWWブラウザは文字コードを自動判別します。ですが，HTTPのヘッダによって，「この文書は○○の文字コードで書かれています」と指定する方法があるのです。

これは，クライアント・プル機能のところで説明した<META>タグを使います。<META>タグを使って，HTTPヘッダに文字コードを指定する内容を付け足すのです。記述は，つぎのようにします。

```
<META HTTP-EQUIV="Content-type" CONTENT="text/html;charset=○○">
```

○○の部分に，指定する文字コードによって，つぎのような名前を記述します。

- ●JISコード：ISO-2022-JP
- ●シフトJISコード：Shift_JIS
- ●EUCコード：EUC-JP

この項目を追加することで，自分のページで文字化けが起きるのを，極力防ぐことができます。

ただこの指定をすると，WWWブラウザがその文字コードに固定されてしまい，続いて文字コード指定のないページを見た場合，文字化けが生じることが考えられます。日本語で書かれたすべてのホームページが，こうした文字コード指定をしていれば問題ないのですが，実際はそうではないからです。

また，この指定がすべてのWWWブラウザに対して有効というわけではないので，使用する場合は十分に考慮するようにしてください。

機種依存文字にも気をつけよう

文字の中には，パソコンや基本ソフトの種類によって，使えたり使えなかったりするもの，いわゆる「機種依存文字」というのが存在します。これらの文字をインターネットで利用した場合，他の環境ではその文字が見えない可能性があります。

これらの文字は，JISで定められた漢字コードの中の「定義されていない部分」を利用しているため，同じ文字でもコードが違ったり，表示できる文字がなかったりするため，機種依存するのです。

例として，ローマ数字（Ⅰ，Ⅱ，Ⅲなど）や丸囲み数字（①，②，③など）が「機種依存文字」に当たります。これらの数字は，算用数字で代用が可能ですから，とくに問題はないと思います。

どうしてもこれらの数字を使いたい場合は，アルファベットのIやV，Xなどを使ってそれらしく見せるとか，数字にカッコ“()”をつけて，他の数字と区別できるように工夫するといいでしょう。

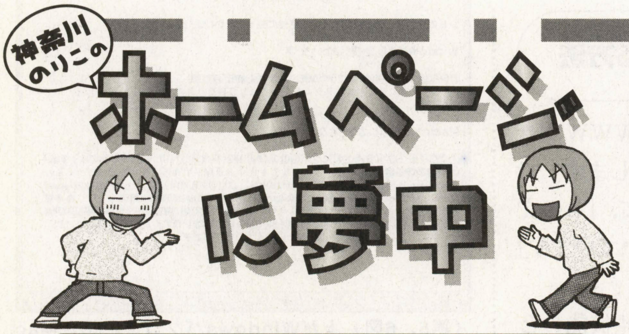
例として，機種依存文字を使ってしまった場合の，Windowsパソコンでの表示とMacintoshでの表示の差を示します（第5，6図）。両方とも同じHTML文書を表示しているのですが，中身の表示のされかたが違うことがわかりますね？

読む人の混乱を避けるためにも，これら文字コードに関する注意事項をよく守って，ホームページを作成したり，掲示板やチャットなどに参加してください。

機種依存文字の例

①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳
Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ Ⅴ Ⅵ Ⅶ Ⅷ Ⅸ Ⅹ ㍉ ㌔ ㌢ ㍍ ㌘ ㌧
㌃ ㌶ ㍑ ㍗ ㌍ ㌦ ㌣ ㌫ ㍊ ㌻ ㎜ ㎝ ㎞ ㎎ ㎏ ㏄ ㎡ ㍻
〝 〟 № ㏍ ℡ ㊤ ㊥ ㊦ ㊧ ㊨ ㈱ ㈲ ㈹ ㍾ ㍽ ㍼ ≒ ≡
∫ ∮ Σ √ ⊥ ∠ ∟ ⊿ ∵ ∩ ∪

《第7図》Windowsパソコンの主な機種依存文字の例。ふだんは使うことのないような文字が多い



夢中その11
GIFアニメーションに挑戦だ！

今回は，GIFアニメーション作りに挑戦しました！ GIFアニメと聞くと，作る前から「めんどくさそう」と思ってたんですが（HP制作者の風上にもおけない！），意外と簡単にできちゃうんです！ 作成には，フリーソフト『Animation GIF Maker』を使っています。このツールは，制作者である服部さんのホームページからダウンロードできますよ（http://www.asahi-net.or.jp/~zb8n-httr/）。

まずは画像を用意します。画像といっても，あまり複雑な動きを再現しようとすると，HP上でスムーズに動かないので，簡単な動きのほうがよいと思います（私は4枚の画像でキャラクターを踊らせてみました）。

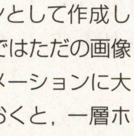
右のマンガの要領で，GIFアニメーションとして作成していきます。HTML文書に組み込んだ時点ではただの画像ですが，WWWブラウザ上で見ると，アニメーションに大変身します！ 画像の背景を透過処理しておくと，一層ホームページ上でキャラクターが動いてる感じが出てグッドです。イラストが動くだけでキャラクターや絵がいきいきしてきて，見た目にもとってもはなやかになりました。

どんな画像でもアニメーションとして動かせるので，写真などで作ってみてもおもしろいと思います。

てなわけで，神奈川の作ったGIFアニメーションを見てみたい！という人は，**http://plaza8.mbn.or.jp/~kanagawa/**にアクセスしてね！

作者紹介　神奈川のりこ

GIFアニメーションに初挑戦した神奈川さん。友達もあきれるそのデキを，さっそくチェックしてみよう！



プログラマー＆クリエイターへの登竜門

BMプログラミング講座＆特選投稿プログラムコーナー

Windows
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8801mkⅡSR
PC-9801
X68000
FX-890P
DOS/V
Macintosh

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。

ここに掲載されているプログラムは，ベーマガ・ホームページからもダウンロードできます。
URL=http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/

ベーマガ創刊200号記念プログラム・コンテスト開催中！

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1）プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2～3本入れてもらえば安心です。

注2）プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3）フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にも対応機種，言語，プログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。

編集部

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

あて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

Dr.Dの特別講座

「大学入試センター試験」練習問題編

BM大学入試対策委員会

今月から気分を新たにして，BASICプログラムを組むための主な命令文を解説していくぞ。一つの命令文を解説し，それに沿った練習問題を出題しているので，BASIC関連の試験問題を解くのにも役立つじゃろう。ぜひがんばって解いてほしい。

また，BASICをこれから覚えようという人にも参考になるじゃろう。この記事でBASICの基礎を覚えて，ベーマガに作品を投稿しよう！

ループ処理にはFOR～NEXT文を使う

この命令は「FOR～NEXTの間にある命令を指定回数ぶんだけ繰り返す」というもので，ループ処理とも呼ばれておる。

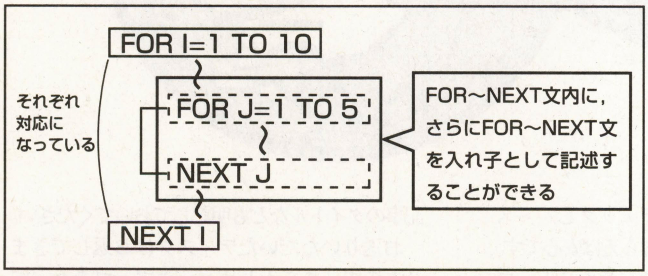
FOR～NEXTの正式な書きかたは第1図のとおり。"～"の部分に，繰り返したい命令や計算などの処理を記述するわけじゃ。例えば，

```
FOR N=1  TO  5  STEP  1
 ～
NEXT  N
```

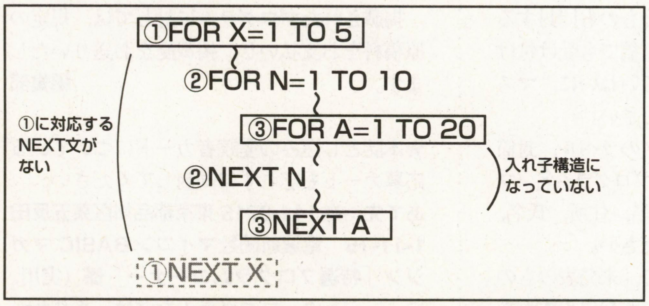
という命令文があったとする。これは変数Nを1から5になるまで一つずつ増やしていき，N=5になったときこの処理を終了する，という内容じゃ。なお，STEPの記述は，増分が1のときに限り省略が可能となっておる。

```
FOR  変数=初期値  TO  変数の最終値  STEP  増分
 ～   ← ここに書かれた処理を指定回数ぶん繰り返す
NEXT  変数
```

《第1図》FOR～NEXT文の書式。FORとNEXTにある変数は，同じものを表す。STEPは，省略することも可能だ



《第2図》FOR～NEXT文は，入れ子にして記述することができる。複数の命令を繰り返すときに便利



《第3図》記述方法を間違えると，FOR～NEXT文がきちんと機能しなくなるので注意しよう

FOR～NEXT文は入れ子による記述が可能

複雑な記述として，一つのFOR～NEXT文の間に，さらにFOR～NEXT文を入れる方法がある。これをFOR文の「入れ子」といい，何重でも入れ子にしていくことが可能になっておる。BASICでプログラムを組むと頻繁に使うので，覚えておいて損はないぞ（第2図）。

ただ，入れ子構造の記述をするには，注意することがある。

まず，「一つ目（外側）のFOR文で使った変数は，二つ目（内側）のFOR文では基本的に使えない」ということじゃ。下手に使うと，エラーになるか目的と異なる処理をしてしまう場合がある。

つぎに，「一つ目と二つ目に，ちゃんと対応したNEXT文を書く」ということ。これを忘れると，ループ処理にすらならないので十分注意しよう。また「FOR～NEXT文のループを交差させてもいけない」。たくさんのループを行なう場合は，どのFOR文とNEXT文とが対応しているかわからなくなるので，混同しないように字下げするなどして見やすくするといい（第3図）。

以上のことをふまえて，つぎの練習問題に挑戦してみよう。

問1

1～20までの数値を，こちらが入力した増分で表示していくプログラムを組んだ。以下のリストの空白部分に，適切な記述を入れよう

ヒント：スタートする数値は1から。また「増分」はこちらで入力した数値を使うことを覚えておこう。

```
10  CLS 3
20  INPUT "増分を入力して下さい",A
30  PRINT "STEP",A
40  FOR [      ] TO [  ] [      ]
50  PRINT i
60  [      ]
70  END
```

LINE&CIRCLEで簡単な図形を描こう

LINE文は，2点間に直線を引いたり四角形を表示し，CIRCLE文は指定した中心と半径で真円を画面上に描く命令じゃ。

LINE文の正式な書式は，

LINE（X1，Y1）-（X2，Y2），カラーコード

または

LINE（X1，Y1）-（X2，Y2），カラーコード，B

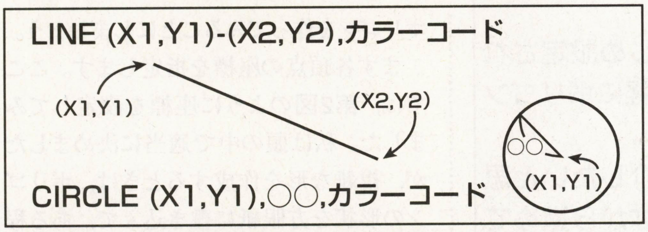
LINE（X1，Y1）-（X2，Y2），カラーコード，BF

と記述する。（X1，Y1）には直線の始点を，（X2，Y2）には直線の終点を指定する（第4図）。カラーコードに色番号を指定すれば，その色で直線が描けるわけじゃ。

```
LINE (50,60) - (100,200), 7
```

という命令文があれば，座標（50,60）から別座標（100,200）まで白い直線を表示する。

最後に記述されているBやBFは，描かれる図形の形状を表しておる。BはBOX（箱）の略で，これを記述すると（X1，Y1）-（X2，Y2）を対角線とした長方形が表示される。BFにすれば，その長方形をカラーコードで指定した色で塗りつぶしてくれるわけじゃ。



《第4図》LINE文は直線の他にも四角形を表示させることもできる。CIRCLE文では円が描ける

CIRCLE文では中心の座標と半径を指定する

つぎにCIRCLE文じゃが，正式な書式は

CIRCLE（中心のX座標，中心のY座標），半径，カラーコード

となる。指定した座標を中心に，記述した半径の真円を表示する。

CIRCLE（200，100），55，5

という命令があれば，座標（200，100）を中心とした半径55の円を水色で表示する。さて，LINE文とCIRCLE文の記述方法がわかったところで，以下の練習問題をやってみよう。

問2

本記事のタイトルにあるわしの顔のイラストを，LINE文とCIRCLE文のみを使って描いてみよう

ヒント：顔の輪郭やヒゲなどは，LINE文で細かく区切って描いていくしかない。方眼紙にイラストを描いて，ある程度の座標を導き出そう。

```
10 CLS 3
15 'メガネ
20 CIRCLE [        ],[ ],7
20 CIRCLE [        ],[ ],7
30 '顔の輪郭
40 LINE [        ] - [        ],7
50 LINE [        ] - [        ],7
60 'ヒゲ
70 LINE [        ] - [        ],7
80 LINE [        ] - [        ],7
90 END
```

IF～THEN～ELSE文で条件分岐をさせよう

FOR～NEXT文に続いてBASICのプログラムで多く使われるのが，IF文かな。IF文は「ある条件を判断して，実行する処理を切り換える」条件分岐の命令じゃ。

IF文の正式な書式は

IF　条件　THEN　命令文

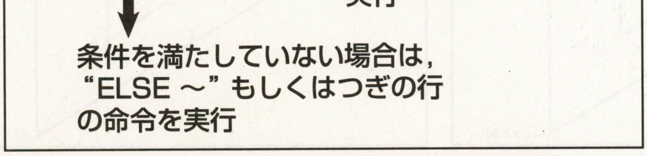
もしくは

IF　条件　THEN　命令文1　ELSE　命令文2

となる。

最初の書式では，IF以下の条件を満たしていればTHEN以下の“命令文”を実行し，そうでなければ次の行に書かれた命令を実行することになっておる。

2番目の書式では，IF以下の条件を満たしていれば“命令文1”を実行し，そうでなければELSE以下の“命令文2”を実行する。



《第5図》IF文では，条件を満たしているかそうでないかの判断をし，それに応じて実行する命令を変更していている

IF文の条件は，「比較演算子」を使って表すことが多い。「＝（イコール）」や「>，<（不等号）」を使い，「A＝B」，「A<>B」，「A>B」「A>＝B」といった条件を提示する。こうして，判断するための条件を用意してやるわけじゃ。

IF A>=0 THEN PRINT"Aは正の数か0です" THEN PRINT"Aは負の数です"

というIF文があれば，Aという変数が0か正の数であれば，画面上に「Aは正の数か0です」と表示し，もし負の数であれば，「Aは負の数です」と表示する。

こうしたIF文の処理や記述方法をふまえて，つぎの練習問題を解いてみよう。これは宿題じゃ。来月までに解いておくように！

問3

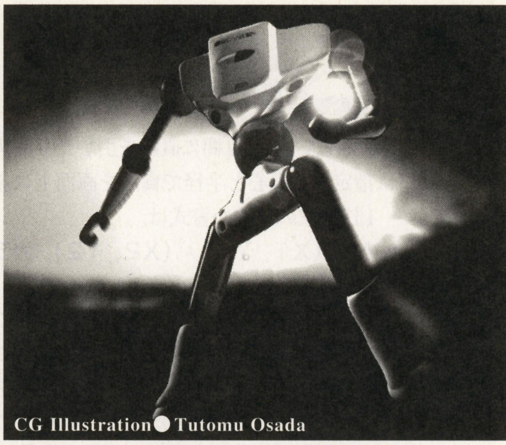
キーボードから入力した数値を半径とした円を書くプログラムを組んだ。リストの空白部分に，適切な記述を入れよう

ヒント：半径がマイナス（負）の円は書けないぞ。

```
10 CLS 3
20 INPUT "半径を入力して下さい",R
30 IF [        ] THEN [        ] ELSE [        ]
40 CIRCLE (200,200),[        ]
50 END
```

ポリゴンを使ったゲームがキミの手で制作できる！

GAME BASIC for SEGASATURN（ゲームベーシック フォー セガサターン）でゲームを作ろう！



CG Illustration●Tutomu Osada

TEXT & PROGRAMMING●山崎 寛

使用ソフト
GAME BASIC for SEGASATURN
価格12,800円
対応機種：セガサターン
問い合わせ先
アスキー ET営業部
☎03-5433-7151
ホームページ
http://www.ascii.co.jp/et/main.html

第2回 ポリゴンのモデリングに挑戦！

『GAME BASIC for SEGASATURN』（以下サターンBASICと表記）を使って，プログラミングに挑戦してみましょう。好評の第2回目です。

前回は「SETPFONT」という命令を使って，あらかじめ設定されたポリゴンを表示する方法を紹介しました。これは，手軽にポリゴンが利用できますが，特定の形状しか使えません。

そこで今回は，好きな形のポリゴンを扱う方法を紹介したいと思います。ちょっと作業が面倒なので，ゆっくり理解しながら進めてください。

これがポリゴンの作成順序だ

ポリゴンを作成するには，つぎの五つの工程が必要になります。

① 頂点のデータを設定する
② ①で用意したデータを使い，ポリゴンを作成する
③ テクスチャのデータを指定する（無地の場合は必要ありません）
④ ③のデータを使い，アトリビュートの設定をする
⑤ ②，④のデータをオブジェクトに割り当てる

「SETPFONT」では，用意された形と指定された色から，①～⑤を自動的に行ない，一つのオブジェクトを作っていました。

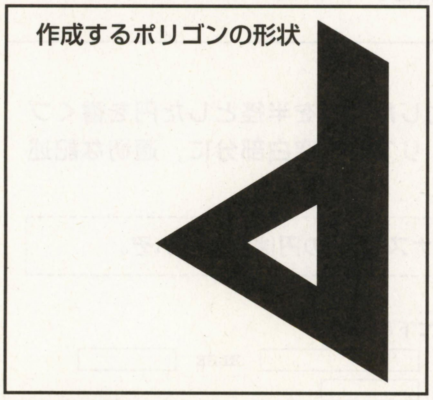
オリジナル・ポリゴンを作ってみよう

それでは，さっそく第1図のような形のポリゴンを作ってみることにしましょう。

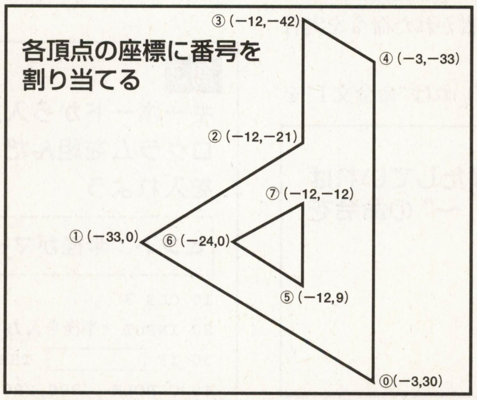
まず各頂点の座標を指定します。ここでは，第2図のように座標を設定してみました。私は頭の中で適当に決めましたが，複雑な形を作成するときは，ポリゴンの形状を方眼紙に書き込んで，ある程度座標位置を確認したほうがいいかも知れません。

つぎに，設定した8個の頂点をもとにポリゴンを設定します。サターンBASICでは，ポリゴンは「四角形」に分けなければならないので，第3図のように三つに分割します。つまり，三つの四角形で，見かけ上一つのポリゴンを作り上げるのです。これで，頂点の番号が「⓪-①-⑥-⑤」「①-②-⑦-⑥」「③-④-⓪-⑤」で組み合わされた四角形ができました。

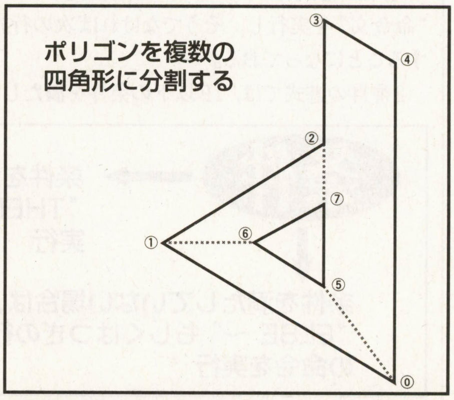
四角形の頂点を記述するとき，各頂点の「並び順」に注意しなくてはなりませ



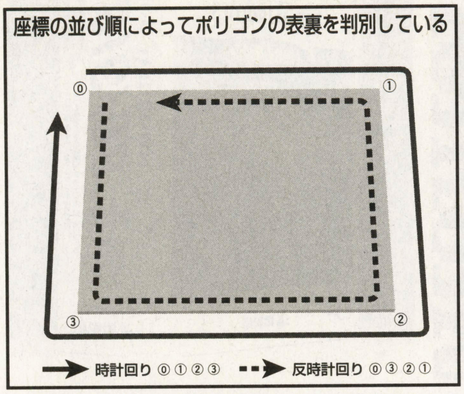
《第1図》英語の“d”のようなポリゴンを自分で作ってみよう



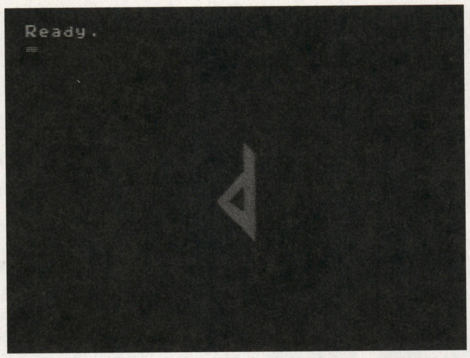
《第2図》頂点となる座標と，その頂点の番号を決める



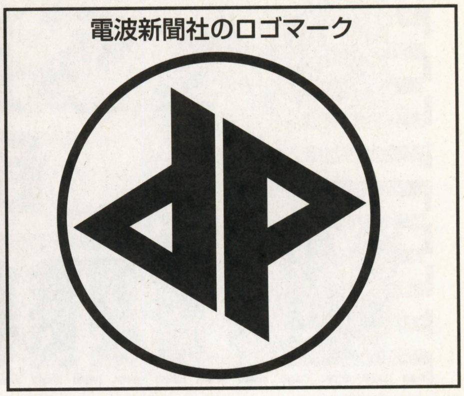
《第3図》頂点を利用して，全体をいくつかの四角形に分割する



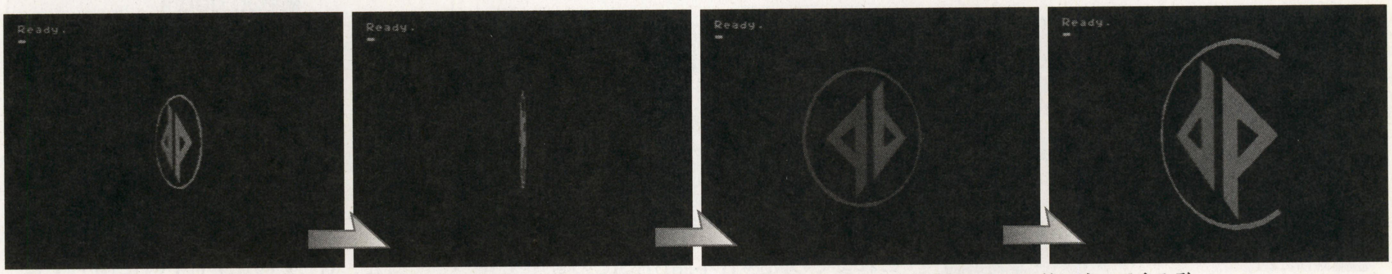
《第4図》頂点の並び順に注意しよう。時計回りか反時計回り，どちらかに統一するのを忘れずに！



《第5図》リスト1の実行結果。オリジナルのポリゴンを表示できた



《第6図》この電波マークをポリゴンで再現してみよう



《第7図》リスト2の実行結果。電波マークをポリゴン化にみごと成功！　くるくると回転しながら前に迫ってくるぞ

ん。サターンBASICでは，とくに設定しないかぎり，頂点の並び順が「時計回り」なら表，「反時計回り」なら裏として処理します（**第4図**）。そのため，複数の四角形で一つのポリゴンを構成するような場合，すべて同一方向を向くように，頂点の並び順をそろえる必要があるのです。

ここまでの結果をプログラムにしたのが，**リスト1**です。実行すると，**第5図**のように表示されると思います。

電波マークを作成してみよう

今度は，もっとたくさんのポリゴンを使って，ベーマガの背表紙にもある電波マーク（**第6図**）を作ってみることにしましょう。“d”は，先ほど作成したポリゴンでOKです。“p”は，作成した“d”を上下左右反転すれば，ちょうど“p”の形になりますね。あとは，回りに円の形になるように複数のポリゴンを並べれば，みごと電波マークが完成します。

こうして作ったリスト2を実行すると，**第7図**のように表示されます。

これは平面ですが，要領がつかめてきたら，いろいろなシンボル・マークなどを立体的にポリゴン化させてみても面白いでしょう。

《リスト1》オリジナル・ポリゴンを表示するサンプル・プログラム・リスト

```
100 'モデリングサンプル
110 '頂点データを8個読み込む
120 SCREEN 0
130 SETVERTEX ,8,READ
180 '3枚分の面データを読み込む
190 SETPOLYGON ,3,0,READ
280 'アトリビュートを3面分設定
290 SETATR,3,(4,1,2,0,RGB(31,0,10),72)
315 'オブジェクトにポリゴン，アトリビュートを割り当てる
320 OBJTYPE 1,4
330 OBJATR 1,0,0
1000 '頂点データ
1010 DATA -3,30,0
1020 DATA -33,0,0
1030 DATA -12,-21,0
1040 DATA -12,-42,0
1050 DATA -3,-33,0
1060 DATA -12,9,0
1070 DATA -24,0,0
1080 DATA -12,-12,0
1100 '面データ
1110 DATA ,(0,1,6,5)
1120 DATA ,(1,2,7,6)
1130 DATA ,(3,4,0,5)
```

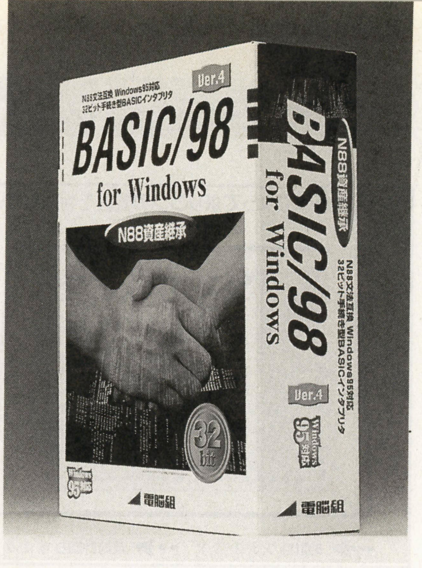
《リスト2》電波マークをポリゴン表示させるサンプル・プログラム・リスト

```
100 '電波マークをポリゴン表示
110 '
120 SCREEN 0
130 '頂点データを設定
140 SETVERTEX ,8+8+32*2:'80個の頂点を設定する
150 RESTORE 1000:FOR I=0 TO 7:READ X,Y:SETVERTEX (X,Y,0):NEXT:'dの頂点を設定
160 RESTORE 1000:FOR I=0 TO 7:READ X,Y:SETVERTEX (-X,-Y,0):NEXT:'pの頂点を設定
170 FOR I=0 TO 31:T=I*2*3.14/32:SETVERTEX (COS(T)*47,-SIN(T)*47,0):SETVERTEX (COS(T)*49,-
SIN(T)*49,0):NEXT:'円の頂点を設定
180 'ポリゴンの設定
190 SETPOLYGON ,3+3+32,0:'38面のポリゴンを設定する
200 RESTORE 1100:FOR I=0 TO 2:READ T1,T2,T3,T4:SETPOLYGON,(T1,T2,T3,T4):NEXT:'dのポリゴンを設定
210 RESTORE 1100:FOR I=0 TO 2:READ T1,T2,T3,T4:SETPOLYGON ,(T1+8,T2+8,T3+8,T4+8):NEXT:'pのポリ
ゴンを設定
220 FOR I=0 TO 30:SETPOLYGON,(16+I*2,16+I*2+1,16+I*2+3,16+I*2+2):NEXT
:SETPOLYGON,(16+31*2,16+31*2+1,17,16):'円のポリゴンを設定
280 'アトリビュートの設定
290 SETATR,3+3+32:'38面のアトリビュートを設定
300 FOR I=0 TO 2:SETATR (4,1,2,0,RGB(31,0,10),72):NEXT:'dの部分を赤く設定
310 FOR I=0 TO 2+32:SETATR (4,1,2,0,RGB(10,10,31),72):NEXT:'pおよび円を青く設定
315 'オブジェクトに割り当てる
320 OBJTYPE 1,4
330 OBJATR 1,0,0
340 OBJTURN 1,,.02
350 OBJ(1,@ZV)=-1
1000 '頂点データ
1010 DATA -3,30
1020 DATA -33,0
1030 DATA -12,-21
1040 DATA -12,-42
1050 DATA -3,-33
1060 DATA -12,9
1070 DATA -24,0
1080 DATA -12,-12
1100 '面データ
1110 DATA 0,1,6,5
1120 DATA 1,2,7,6
1130 DATA 3,4,0,5
```

WindowsでN88-日本語BASICのプログラムを実行できる！

BASIC/98 for Windows

ベーシック　フォー　ウィンドウズ



電脳組より発売されている『BASIC／98 for Windows』(以降BASIC／98と略)は，Windows上で動作するプログラミング・システムです。その名前のとおり，BASIC言語を採用しているのですが，ベーマガ読者にはおなじみの“N88-日本語BASIC”と非常に互換性が高いことが特徴です。さっそく，試用レポートをお届けしましょう！

BASIC／98 for Windows
価格30,000円
《問い合わせ先》
有限会社電脳組
☎03-3401-8344
《対応環境》
Windows95／98または
Windows NT4.0の動作するパソコン
メモリ16Mバイト以上
ハードディスク空き容量3Mバイト以上

昔ながらのBASIC開発環境を装備！

BASIC／98の特徴は，これまでのDOS-BASIC（N88-日本語BASICなど）の主流である，行番号を使った“手続き型BASIC”を取り入れていることです。プログラムの編集（スクリーン・エディタ）と実行も，同じ画面上で行なわれる形を採用しているため，昔からBASICを使っている人にとっては「なつかしい！」と感じられるかもしれません（**写真1**）。

昔ながらの形はとっていますが，扱える数値の範囲やメモリサイズは，DOS-BASICなどよりも増大しています。また，“ブロックIF文”や“サブ・ルーチン”,“ローカル変数”など，構造化した記述を可能にする機能強化もなされています。

しかし，何といっても注目したいのは，BASIC／98の「N88-日本語BASICとの高い文法互換性」です。BASIC／98を使ってWindowsプログラムに移植することで，これまでのN88-日本語BASICの資産を有効に活用することが可能になりました。

どこまで互換性があるのか？

BASIC／98は，とくにDOS-BASICの中でも一番普及している，NECのPC-9800シリーズ用『N88-日本語BASIC(86)』との互換性を高めています。

BASIC／98の多くの命令や関数が，N88-日本語BASIC(86)と同じ文法で記述できるようになっています。移植するプログラムによっては“ほとんどそのまま”Windows上のBASIC／98で動作させることができます。

ただし，ハードウエアやOSのちがいなどの要因により“すべてそのまま”というわけにはいきません。主に，**第1表**のような点は，修正する必要があります。

この中で，カラー・パレットは，命令自体は同じように実行できます。しかし，変更前に描画された部分の色は変わりません。そのため，パレット・アニメーションなどを実行しても，移植元のプログラムどおりには表示されません。

また，GET＠／PUT＠に関しては，「データの中身に互換性がないこと」「多次元配列を使うことができないこと」などのちがいがあります。

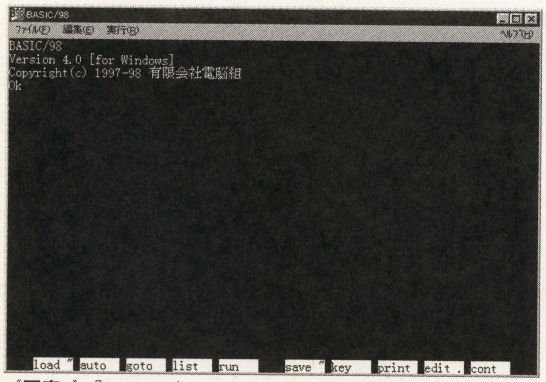
投稿プログラムは動くか？

読者のみなさんが気になるのは，このBASIC／98を使って，「これまでN88-日本語BASIC用に作ったゲームや，ベーマガの投稿プログラムが，どの程度動作するのか？」ということでしょう。

そこで，実際に投稿プログラムを用意して，BASIC／98で実行してみることにしました。ためしてみたのは，'98年3月号に掲載された，『ふわふわUFO』（Blue Mirrorさん作）です（**リスト1**）。

BASIC／98でこのリストをロード（読み込み）すると，**写真2**のようなエラーが発生します。これはBASIC／98が，ロード時やプログラムを1行入力するごとにエラーをチェックして，文法まちがいを指摘してくれるためです。

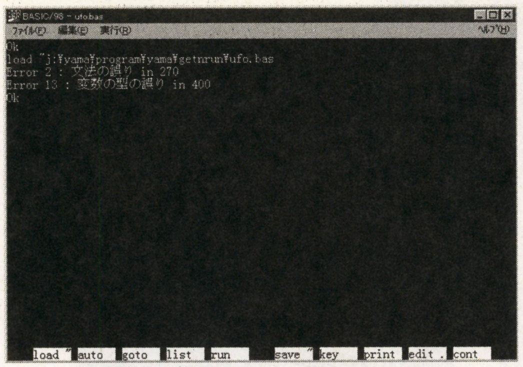
実際に動かすためには，これらの行以外にも，**リスト1**に示したような修正が必要



《写真1》『BASIC／98 for Windows』を起動したところ。ファンクション・キー表示がなつかしい

《第1表》BASIC／98とN88-日本語BASIC(86)とのちがい

OS関連	機械語ルーチン PEEK，POKEなど，直接メモリを扱うプログラム
ハードウエア関連	I／Oポート制御など，PC-9800シリーズのハードウエアに依存した部分 サウンド制御に関する部分（BEEP命令をのぞく）
グラフィック関連	DRAW命令 1／4角漢字表示 カラー・パレットの仕様のちがい GET@，PUT@の仕様のちがい



《写真2》文法まちがいを指摘してくれる

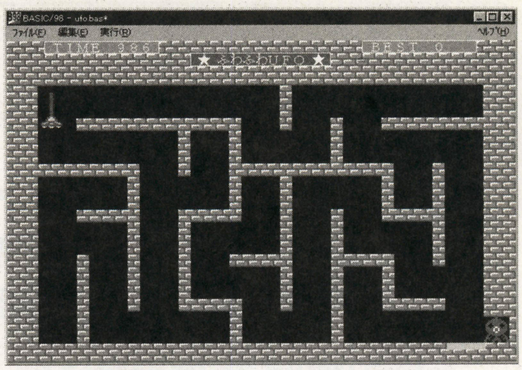
になりました(**写真3**)。修正点について，ちょっとくわしく紹介しておきましょう。

まず，INP関数を使ってキー入力をチェックするプログラムは，修正が必要になります。主にINKEY$関数に差し替えることになるでしょう。そのため，BASIC／98に移植した場合には，操作性が低下します。

また，**リスト1**ではGET@／PUT@を使用してキャラクターを描画していますが，これは仕様のちがいにより,UFOの動いたあとにゴミが残ってしまいました(**写真4**)。

このように，ゲーム・プログラムに関しては，ちょっとした修正が必要になるようです。

また，動作速度も気になるポイントです。PC-9800シリーズの画面構成を擬似的に再現しようとしているせいか，グラフィック関連の動作が少し遅くなっているようです。『ふわふわUFO』で見てみると，486SX-25MHzのPC-9800シリーズで快適に動いていたものが，Pentium-166MHzのマシン上でも遅く感じるようになってしまいました。


《写真4》『ふわふわUFO』がみごと起動した！

INP関数のサポートは無理？

N88-日本語BASICで作られたアクション・ゲームは，キー入力チェックにはほとんどINP関数が使われています。複数のキー・チェックにも対応しているなど，なかなか便利な関数ですよね。

BASIC／98でも，ぜひこのINP関数のエミュレーションを実現してほしいです。

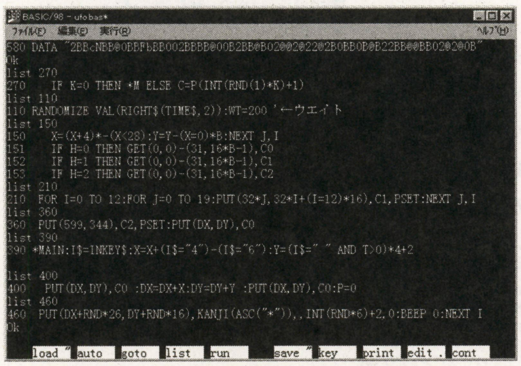
「INP関数はハードを直接見るから，これはなくて当然だ」と思う人もいるかもしれません。しかし，もともとN88-日本語BASIC(86)の

●INP(&HE0)～INP(&HEC)

は，I／Oポートの状態を直接見ているわけではありません。

これは,PC-8801シリーズ用のN88-BASICから移植を容易にするため，わざわざ作られたものなのです。そう考えれば，N88-日本語BASIC(86)からの移植を第一に考えたBASICならば，このINP関数によるキー・チェックをサポートするべきです。

つぎのバージョンのBASIC／98では，ぜひとも対応してほしいですね。



《写真3》BASIC／98用にリストを修正する

結論

BASIC／98のような「Windows環境にN88-日本語BASICのプログラムを移植する」というプログラミング言語として，つぎの二つのソフトがあります。

●F-BASIC V6(富士通)

●N88互換BASIC for Windows(フリーウエア)

この中でもBASIC／98は，現在一番N88-日本語BASICに近いものになっているのではないかと思います（目的のプログラムにもよるでしょうが)。

現時点では，INP関数やパレット，GET@／PUT@など，そのままでは使えない機能もあります。しかし，最低限の変更でN88-日本語BASICのプログラムをWindows95上で動かしたいという人には，最適といえるでしょう。ぜひ使ってみてください。

《リスト1》『ふわふわUFO』のプログラム・リストと修正点

```
1 'save "B:¥bms¥UFO": '開発コードネーム [BMS-008]
2 REM ***********************************************************************
3 REM ***                  ふわふわＵＦＯ for PC-9801ｼﾘｰｽﾞ DOS/DISK-BASIC ***
4 REM ***                        Copyright(C) 1997/11 by Blue Mirror Soft ***
5 REM ******************************************************************小平　拓***
6 '
100 CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 3,0,0,1:COLOR 7,,,,1:CLS 3
                                                    取る*1
110 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):DIM C%(257,2)     :WT=200 '←ウエイト
120 FOR I=0 TO 7:READ A$:COLOR=(I,VAL("&h"+A$)):NEXT I
130 FOR H=0 TO 2:FOR I=0 TO 1:READ A$:FOR J=1 TO 64:C=ASC(MID$(A$,J,1))-48
140    B=1-(H>0):LINE(X,Y)-STEP(1,B-1),C¥8,B:LINE(X+2,Y)-STEP(1,B-1),C MOD 8,B
150    X=(X+4)*-(X<28):Y=Y-(X=0)*B:NEXT J,I:GET(0,0)-(31,16*B-1),C%(0,H)      取る*1
                                                    151～153行を追加する*1
160 CLS 2:Y=0:NEXT H
170 '···············<迷路作成>·················
180 *MAZE: DIM M(10,7):X=5:Y=3:M(X,Y)=-1 '←X，Yを変えてみよう (X=1-9,Y=1-6)
190  FOR I=0 TO  7:M(0,I)=-2:M(10,I)=-2:NEXT I
                                                    C1に変更する*1
200  FOR I=0 TO 10:M(I,0)=-2:M(I, 7)=-2:NEXT I
210  FOR I=0 TO 12:FOR J=0 TO 19:PUT(32*J,32*I+(I=12)*16),C%(0,1),PSET:NEXT J,I
220  FOR I=1 TO  6:FOR J=0 TO  8:LINE(39+64*J,56*I)-STEP(47,39),0,BF  :NEXT J,I
230   K=0:IF M(X-1,Y)=0 THEN K=K+1:P(K)=1
240       IF M(X+1,Y)=0 THEN K=K+1:P(K)=2
250       IF M(X,Y-1)=0 THEN K=K+1:P(K)=3
260       IF M(X,Y+1)=0 THEN K=K+1:P(K)=4       RND(1)にする*2
270   IF K=0 THEN *M ELSE C=P(INT(RND*K)+1)
280   LINE(39+64*(X-1)+24*((C=1)-(C=2)),56*Y+24*((C=3)-(C=4)))-STEP(47,39),0,BF
290   X=X+(C=1)-(C=2):Y=Y+(C=3)-(C=4):M(X,Y)=C :GOTO 230
300   *M:C=M(X,Y):X=X-(C=1)+(C=2):Y=Y-(C=3)+(C=4):IF M(X,Y)<>-1 THEN 230
310 '·································
320  LINE(231,15)-(407,31),7,BF,3:LOCATE 30,1:PRINT"★ ふわふわＵＦＯ ★"
330  LINE(47,0)-(191,15),7,BF,1:LOCATE 7,0:PRINT AKCNV$("TIME 999 ")
340  LINE(447,0)-(591,15),7,BF,1:LOCATE 57,0:PRINT AKCNV$("BEST"+STR$(BT))
350  LINE(552,376)-(600,384),5,BF:ERASE M:X=0:Y=0:DX=40:DY=64:T=999     C2とC0にする*1
360  PUT(599,344),C%(0,2),PSET:PUT(DX,DY),C%(0,0)
370  WHILE INKEY$>"":WEND:WHILE INKEY$="":WEND:WHILE INKEY$>"":WEND
                                                    変更する*3
380 '···············<M A I N>·················
390 *MAIN:X=X+(INP(&HEA)=123)-(INP(&HE8)=251):Y=(INP(&HE9)=191 AND T>0)*4+2
400  PUT(DX,DY),C%(0,0) :DX=DX+X:DY=DY+Y :PUT(DX,DY),C%(0,0):P=0
                                                    C0に変更する*1
410  FOR I=0 TO 1:P=P+POINT(DX+9+13*I,DY)+POINT(DX+2+27*I,DY+15):NEXT I
420  P1=POINT(DX+16,DY+16):P=P+P1:FOR I=0 TO WT:NEXT I    IF P=0 OR P=4080 THENに変更する*6
430  T=T+(T>0):LOCATE 15,0:PRINT AKCNV$(STR$(T)+" "):IF P=0 THEN *MAIN
440 '···············<E N D>·················
                                                    KANJI(ASC("*")に変更する*4
450  IF P1=5 THEN 470 ELSE FOR I=0 TO 19:BEEP 1
460  PUT(DX+RND*26,DY+RND*16),KANJI(298),,INT(RND*6)+2,0:BEEP 0:NEXT I
470  P=-(P1=5):IF T=>BT AND P1=5 THEN BT=T:P=2
480  LINE(247,171)-(391,195),5,BF,0:LOCATE 32,11
490  PRINT AKCNV$(MID$("GameOver CLEAR! BestTime",P*8+1,8)):BEEP
500  WHILE INKEY$>"":WEND:WHILE INKEY$="":WEND:CLS :GOTO *MAZE
510 '···············<D A T A>················   3855に変更する*5
520 DATA 000,AAA,0F0,777,F00,F0F,FF0,FFF
530 DATA "0002@000000BB000002EZ@00002GZ@00002]]@0000Bm]B0000Bm]B0000BBBB00"
540 DATA "0BFBBbB00BbBBFB02fBFbBf@2BBBBBB@2BBBBBB@0BBBBBB00f`ff6f00606`0`0"
550 DATA "ooi;ooi;i99;i99;999;999;KKKKKKKi;ooi;oo9;i99;i99;999;99KKKKKKKK"
560 DATA "ooi;ooi;i99;i99;999;999;KKKKKKKi;ooi;oo9;i99;i99;999;99KKKKKKKK"
570 DATA "0002@000002BB@0002BBBB@00BBBBBB02B2BB@B@2@0BB02@2B2Fb@B@2BBcNBB@"
580 DATA "2BBcNBB@0BBFbBB002BBBB@00B2BB@B02@@2@22@2B0BB0B@B22BB@@BB02@2@0B"
```

*1　GET@／PUT@を使う場合に，多次元配列を用いて複数のキャラクターを一つの配列名に使うことができないため，修正する。以下は追加する。
151 IF H=0 THEN GET(0,0)-(31,16＊B-1),C0
152 IF H=1 THEN GET(0,0)-(31,16＊B-1),C1
153 IF H=2 THEN GET(0,0)-(31,16＊B-1),C2

*2　RND関数の引数省略ができないため。

*3　INP関数を用いたキー・チェックができないので以下のようにINKEY$に書き直す。
390 ＊MAIN:I$=INKEY$:X=X+(I$="4")-(I$="6"):Y=(I$=" " AND T>0)＊4+2

*4　1／4角漢字が使えないので，通常の半角文字に修正。

*5　カラー・パレットの仕様が変わり，POINT関数で受け取るのがパレット番号ではなく，画面のRGB値になる。そのための修正。

*6　UFOのゴミをチェックから外すために追加する。

特別連載

マイクロソフトの技術者がBM読者に伝授する！

Visual Basicによる

Direct(ダイレクト) X(エックス) プログラミング入門

TEXT＆PROGRAMMING●Visual Basicサポートグループ 平井昌人

第6回　3Dの物体に画像を貼り付ける“テクスチャ・マッピング”

最新ゲームには必ずといっていいほど使用されているマルチメディア技術“DirectX”。この連載では，Visual Basic(ビジュアル ベーシック)とVBScript(スクリプト)を使って，その活用方法を紹介しています。

先月号からはじまった3Dプログラミング編，今回は3Dの物体に画像データを貼り付けるテクニックを紹介します。

テクスチャ・マッピングって何だろう？

今回のテーマは，“テクスチャ・マッピング”です。みなさんも，この言葉は一度は聞いたことがあるでしょう。

先月は，3Dの物体を構成する“モデリング”という概念を紹介しました。この3Dの物体に貼り付ける画像を“テクスチャ”，貼り付ける作業を“テクスチャ・マッピング”といいます。

このテクスチャ・マッピングは，3Dプログラミングにおいて，ほとんどの局面で使われています。たとえば，3Dの球体に世界地図の画像を貼り付けると“地球”になりますね。また，蜂の巣のような模様の画像にすれば，それは“サッカー・ボール”になるはずです。

この連載で何度も登場している『DirectAnimation(ダイレクトアニメーション)』でもこのテクスチャ・マッピングがサポートされていて，簡単に実現することができます。

リストを入力して実行させてみよう！

今回紹介するサンプル・プログラムは，『Microsoft Visual Basic Script(マイクロソフト ビジュアル ベーシック スクリプト)（以降VBScriptと略）』によるHTMLをベースに説明していきます。他にも，『Microsoft Visual Basic（以降VBと略）』で実

《リスト1》DirectAnimationを使って3Dの物体にテクスチャ・マッピングするサンプル・プログラム・リスト（VBScript用）

```
<HTML>
<BODY BGCOLOR=NAVY TEXT=LIME LEFTMARGIN="0", TOPMARGIN="0">

<OBJECT ID="DAControl"
  STYLE="position:absolute; top:0; left:0; z-index:-1"
  CLASSID="CLSID:B6FFC24C-7E13-11D0-9B47-00C04FC2F51D">
</OBJECT>

<SCRIPT LANGUAGE="VBScript">

  Sub Window_OnLoad()
    Dim geos(3)                       'オブジェクトの配列変数
    Call Window_OnResize()            'コントロールの初期サイズ設定
    'DirectAnimationライブラリの初期化
    Set m = DAControl.MeterLibrary                                  '←①
    '３Ｄ物体（立方体）の読み込み
    Set mesh = m.ImportGeometry("cube.wrl")                         '←②
    '画像データ（テクスチャ用）の読み込み
    Set tximg = m.ImportImage("vs97.gif")                           '←③
    'テクスチャ マッピング
    Set mesh = mesh.Texture(tximg.MapToUnitSquare)                  '←④
    '立方体の複製と配置・回転の定義
    '---前
    Set pos = m.Translate3(0, 0, 2.5)                               '↑
    Set rote = m.Rotate3RateDegrees(m.YVector3, 20)                 '| ⑤
    Set geos(0) = mesh.Transform(m.Compose3(pos, rote))             '↓
    '---奥
    Set pos = m.Translate3(0, 0, -2.5)                              '↑
    Set rote = m.Rotate3RateDegrees(m.Vector3(0, 1, 1), 30)         '| ⑥
    Set geos(1) = mesh.Transform(m.Compose3(pos, rote))             '↓
    '---右
    Set pos = m.Translate3(2.5, 0, 0)                               '↑
    Set rote = m.Rotate3RateDegrees(m.ZVector3, 40)                 '| ⑦
    Set geos(2) = mesh.Transform(m.Compose3(pos, rote))             '↓
    '---左
    Set pos = m.Translate3(-2.5, 0, 0)                              '↑
    Set rote = m.Rotate3RateDegrees(m.Vector3(1, 1, -1), 50)        '| ⑧
    Set geos(3) = mesh.Transform(m.Compose3(pos, rote))             '↓
    '４つの立方体を1つの空間に配置
    Set geo = m.UnionGeometryArray(geos)                            '←⑨
    '全体の回転を定義
    Set geo = geo.Transform(m.Rotate3RateDegrees(m.YVector3, 20))   '←⑩
    '光源（有効光源）
    Set light = m.DirectionalLight                                  '↑
    Set light = light.Transform(m.Rotate3Degrees(m.XVector3, -30))  '| ⑪
    Set geo = m.UnionGeometry(geo, light)                           '↓
    'カメラ（透視カメラ）
    Set camera = m.PerspectiveCamera(8, 4)                          '↑
    Set camera = camera.Transform(m.Scale3(50, 50, 1))              '| ⑫
    Set camera = camera.Transform(m.Rotate3Degrees(m.XVector3, -15)) '↓
    'レンダリング
    Set geoimg = geo.Render(camera)                                 '←⑬
    '背景（紺色のベタ）
    Set img = m.Overlay(geoimg, m.SolidColorImage(m.Navy))
    'コントロールにオブジェクトをセット
    DAControl.Image = img
    DAControl.Start
  End Sub

  Sub Window_OnResize()
    'サイズ変更にともない、コントロールのサイズを調節
    On Error Resume Next
    DAControl.Width  = Document.Body.ClientWidth
    DAControl.Height = Document.Body.ClientHeight
  End Sub

</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

入力方法

このリストは，『Microsoft Internet Explorer 4.01（以降IE4と略）』とテキスト・エディタ（『メモ帳』など）があれば，実行することができます。IE4は，以下のアドレスから無償でダウンロードすることができます。

●http://www.microsoft.com/japan/download.htm

リストをメモ帳などで入力したら，拡張子を“htm”または“html”にして保存してください（ここでは“c:¥demo5.htm”としている）。そして，IE4の[ファイル]メニューより，[開く]で保存したファイルを読み込みます。すると，リストが実行されるようすを，IE4で確認することができます。

《第1図》今回のサンプルの実行結果。『Visual Studio97』のパッケージ写真を貼った四つの立方体が，くるくるまわる

行する方法も後述します。

VBScriptの場合は，IE4があれば実行することができるので，手軽でしょう。そうそう，新OS（基本ソフト）『Microsoft Windows98』が発売されているので，Windows95ユーザーはぜひともアップ・グレードしましょう！　Windows98には，IE4が標準で組み込まれています。

入力方法は，それぞれのリストの下にあるコラムを参照してください。

リスト1を入力して実行すると，**第1図**のような画面が表示されます。今回は，このように物体に画像を貼り付けて動かすテクニックを紹介していきます。

モデルデータを作ろう！

3Dプログラミングで扱う物体（3Dオブジェクト）は，三角形や四角形などの無数の平面（ポリゴン）から構成されています。

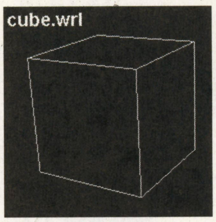
このような物体を表現するデータを“モデル”と呼びます。一般には，プログラム中で定義するのではなく，ファイルとして保存しておきます。

DirectXでは，“Xファイル”というフォーマット形式が採用されています。ただし，Xファイルをはじめから作るとなると，少々めんどうな作業となります。そこで，先月と同様に，“VRML形式”でファイルを作成しましょう（“～.wrl”という拡張子になる）。

DirectAnimationは，VRMLのフォーマットもサポートしています。今回は，立方体だけを使うので，**リスト2**をテキスト・エディタで入力して，“cube.wrl”でモデルデータとして保存しておいてください（その他のモデルデータについては先月号を参照）。

《リスト2》立方体（キューブ）のVRLMファイル“cube.wrl”

```
#VRML V1.0 ascii
#立方体(cube.wrl)
Separator {
  Cube {
    height  1.0  #← 高さ   1m
    width   1.0  #← 幅     1m
    depth   1.0  #← 奥行き 1m
  }
}
```



また，『Microsoft DirectX Media（メディア） 5.1 Software（ソフトウエア） Development Kit（デベロップメント キット）（以降DirectX Media SDKと略）』にもいくつかのサンプル・データが含まれています（Xファイル）。これは，SDKをインストールしたフォルダの中の，“¥media¥geometry”フォルダの中に入っています。

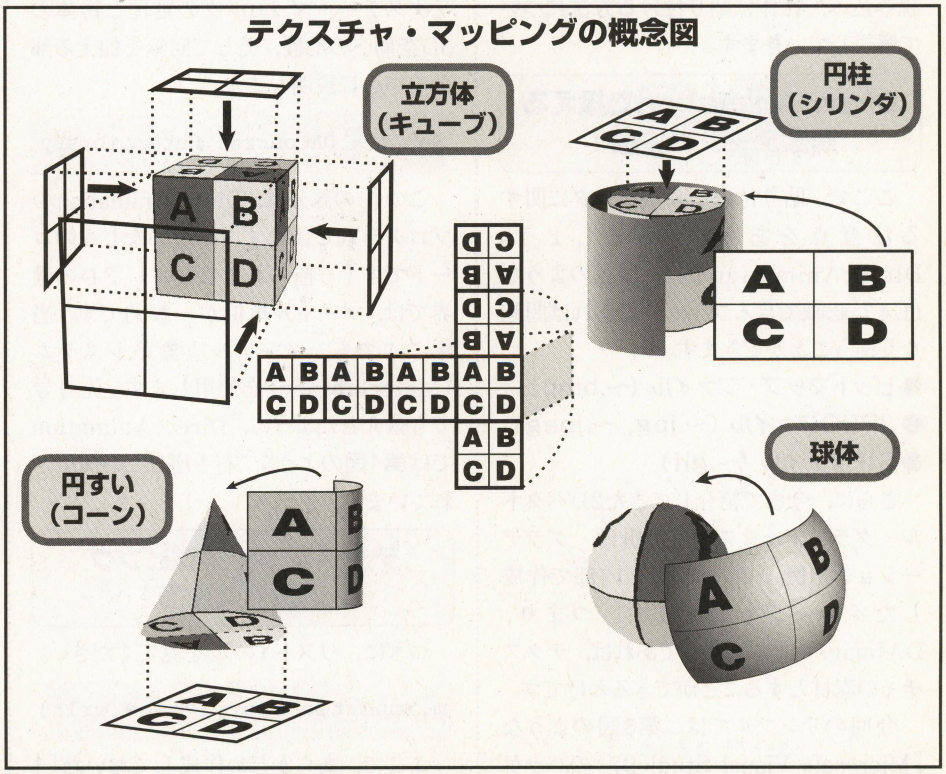
テクスチャ・マッピングの基本を押さえよう！

テクスチャ・マッピングの概念を，**第2図**に示します。このようなイメージで，画像データが3Dオブジェクトに貼り付けられるわけです。

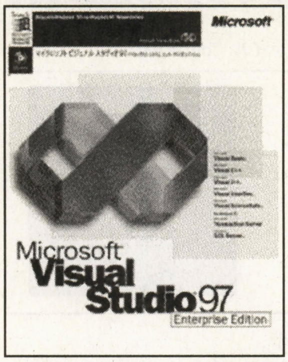
実際の処理は，DirectAnimationが行なってくれるので，プログラマーにとってとくにめんどうな作業は必要ありません。

しかし，簡単な反面，DirectAnimationでは読み込んだテクスチャのマッピングの方法や位置を指定することができないのです。唯一可能なのは，面に合わせてサイズを調整するMapToUnitSquareメソッドがサポートされているくらいです。

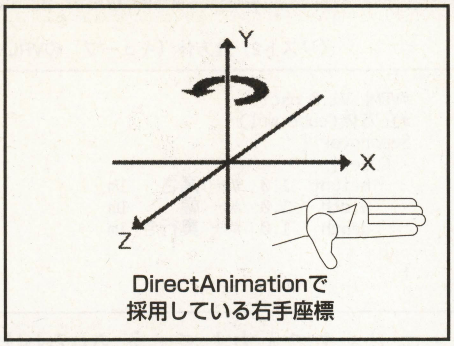
MapToUnitSquareは，マッピングする面に対してのテクスチャのサイズを，その矩形（つまりピッタリはまるサイズ）で最適な長方形に調整してくれます。しかし，たとえば立方体の各面にそれぞれちがう画像を貼ることなどはできません（サイコロのようにちがう模様を貼り付けられない）。これは，それぞれちがった



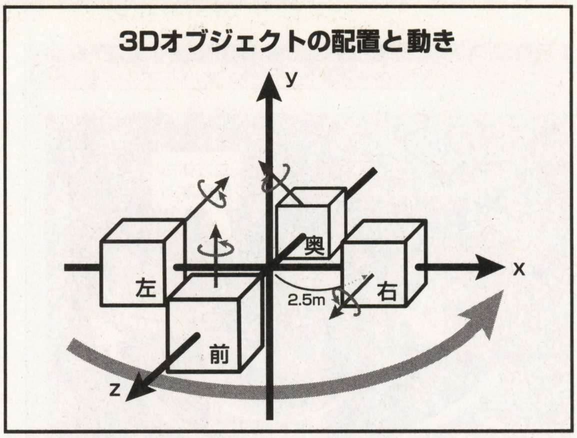
《第2図》テクスチャ・マッピングの概念は，このようになっている。ちょっとややこしそうに感じるかもしれないが，使いかたは簡単なのだ



《第3図》今回テクスチャに使用した“vs97.gif”。ちなみにVisual Studio97とは，VBやVC++などが同梱されている統合プログラミング・ツール



《第4図》右手座標とは，右手を普通に広げて，4本の指をX軸のプラス方向（右），手のひらをY軸のプラス方向（上）にしたときの，親指が向く方向をZ軸のプラス方向にしたもの。この親指を，軸のプラス方向に合わせて握ったときの4本の指の向きが，プラスの回転方向になる



《第5図》複製した四つの立方体を，前・奥・右・左に配置する。また動きは，このように回転させる

画像を貼り付けた平面を6枚組み合わせることで実現できますが…。

通常は，モデルデータ（XファイルやWRLファイル）にあらかじめテクスチャ・マッピングが施されています。このため，モデルデータを読み込むだけで，表面にはすでに画像が貼り付けられているのが一般的です。しかし，この作業を行なうには，何らかのモデラー（モデリング・ソフト）が必要になります。

今回紹介するサンプル・プログラムでは，テクスチャ情報を含まないモデルデータ“cube.wrl”を使います。そして，プログラム内で画像データ“vs97.gif”を読み込み，物体に貼り付ける方法について解説していきます。

DirectAnimationで扱える画像データに注意！

ここで，貼り付ける画像データに関する注意点をあげておきましょう。DirectAnimationでは，つぎのようなIE4で認識できるファイルであれば問題なく使うことができます。

- ●ビットマップ・ファイル（~.bmp）
- ●JPEGファイル（~.jpg，~.jpeg）
- ●GIFファイル（~.gif）

さらに，今まで紹介してきた2Dベクトル・グラフィックスや，網掛け・グラデーションを使ってプログラム内部で作成したイメージも使えます。つまり，DAImageオブジェクトであれば，テクスチャの素材とすることができるわけです。

今回のサンプルでは，**第3図**のような『Microsoft Visual Studio97（ビジュアル スタジオ）』のパッケージ画像を使用しました。みなさんは，お気に入りの画像ファイルでOKです。

サイズはあまり関係ありませんが，立方体にマッピングするため，できれば縦横の比率が同じであることが理想的です。まずは，Windowsに添付されている壁紙のビットマップ・ファイルなどで確認してみてください。

サンプル・プログラムの詳細解説

それではつぎに，サンプル・プログラムをくわしく解説していきましょう。もう一度，**リスト1**を見てください。

基本部分は先月号で紹介しているので，テクスチャ・マッピングの処理と物体の3D空間への配置，そして回転を加える部分を中心に説明します。

```
Set m = DAControl.MeterLibrary
```

この①の部分は，DirectAnimationのプログラムで登場する毎度おなじみのコードです（一種のおまじない）。3Dの世界では，メートル単位が一般的です。当然ここでも，メートル座標系システム（MeterLibrary）を使用します。先月号でも紹介したように，DirectAnimationでは**第4図**のような“右手座標”が採用されています。

テクスチャ・マッピング処理部分に注目！

つぎに，**リスト1**の②を見てください。

```
m.ImportGeometry("cube.wrl")
```

ここで，あらかじめ作成しておいた「1辺が1mの立方体」を表すモデルデータ“cube.wrl”を読み込みます。ファイル名は，フルパス（ドライブ名，フォルダ名を含ませる）または有効なURL形式で指定します。HTMLと同じフォルダにあれば，ファイル名だけでOKです。

```
Set tximg = m.ImportImage("vs
97.gif")
```

③の部分で，GIFファイルである“vb97.gif”をテクスチャとして読み込みます。みなさんは適当な画像ファイル名に変更してください。meshはDAGeometryオブジェクト変数，tximgはDAImageオブジェクト変数です。

```
Set mesh = mesh.Texture(tximg.
MapToUnitSquare)
```

この④は，実際のテクスチャ・マッピングを行なっている部分です。tximgは，DAImageオブジェクトです。このオブジェクトのMapToUnitSquareメソッドで，マッピングするときにテクスチャを最適な矩形へ変換するように指示します。それをDAGeometryのTextureメソッドの引数にあたえれば，DirectAnimationが適当に貼り付けてくれます。

立方体の複製と移動・回転

続いて，テクスチャがほどこされた立方体を四つ複製して，3D空間にそれぞれ配置しましょう。

以下の**リスト1**⑤の部分が“前”，

```
Set pos = m.Translate3(0,
0, 2.5)
```

```
Set rote = m.Rotate3
RateDegrees(m.YVector3, 20)
Set geos(0) = mesh.Transform
(m.Compose3(pos, rote))
```

⑥の部分が“奥”，

```
Set pos = m.Translate3(0, 0,
-2.5)
Set rote = m.Rotate3RateDeg
rees(m.Vector3(0, 1, 1), 30)
Set geos(1) = mesh.Transform
(m.Compose3(pos, rote))
```

⑦の部分が“右”，

```
Set pos = m.Translate3(2.5,
0, 0)
Set rote = m.Rotate3RateDeg
rees(m.ZVector3, 40)
Set geos(2) = mesh.Transform
(m.Compose3(pos, rote))
```

そして最後の⑧の部分が“左”です。

```
Set pos = m.Translate3(-2.5,
0, 0)
Set rote = m.Rotate3RateDeg
rees(m.Vector3(1, 1, -1), 50)
Set geos(3) = mesh.Transform
(m.Compose3(pos, rote))
```

ここで，**第5図**のようにそれぞれ前・奥・右・左に配置します。

通常，ImportGeometryで読み込んだ3Dオブジェクトは，原点（0, 0, 0）に置かれます。これをTranslate3メソッドで，それぞれの方向に平行移動させます。

⑤にあるm.Translate3(0, 0, 2.5)は，Z軸方向に2.5mの移動を表す変換（DATransform3オブジェクト）です。Z軸方向に2.5mなので，手前のほうに配置されるわけですね。

さらに，それぞれの立方体に個別の回転をあたえましょう。回転は，Rotate3RateDegreesメソッドを使います。

このメソッドは，ベクトル（DAVector3オブジェクト）で示される軸を中心に，毎秒何度で回転する動きを定義するものです。⑤のm.Rotate3RateDegrees(m.YVector3,20)の「m.YVector3」は，Y軸を示すベクトルです。これは，Y軸を中心にして毎秒20度で回転する変換を意味します。

ここで，平行移動（pos）と回転（rote）の二つの変換が定義できました。これを組み合わせるため，Compose3メソッドを使います。

Compose3メソッドで合成された変換は，Transformメソッドでmeshに適用され，新しい変数geos(0)にセットします。このgeos(0)は，オブジェクトの配列変数です。

配列の定義は，Dim geos(3)となっています。カッコの中の3は「3個」ではなく，配列のインデックスが「0～3」までという意味です。つまり，実際の要素はgeos(0)，geos(1)，geos(2)，geos(3)と，4個あることになります。

⑤の3行の意味がわかれば，⑥～⑧は値だけちがうので理解できるでしょう。

四つの立方体をまとめよう！

ここまでの処理で，配列変数に格納された四つの立方体ができあがります。

これを一つの3D空間に置くために，**リスト1**の⑨の部分

```
Set geo = m.UnionGeometry
Array(geos)
```

により，UnionGeometryArrayメソッドで一度に済ませています。

UnionGeometryArrayメソッドは引数に配列を要求するので，UnionGeometryメソッドで一つずつ組み合わせていくよりも効率的です。これにより，四つの立方体が含まれる空間（geo）が完成します。

そして，⑩の部分

```
Set geo = geo.Transform(m.
Rotate3RateDegrees(m.YVecto
r3, 20))
```

で，Rotate3RateDegreesメソッドを使ってこの空間全体をY軸を回転軸にして“毎秒20度”で回転させています。

つまり，個々の立方体はそれぞれ自分で回転し，さらに全体として大きくY軸を中心に回転するのです。

“光源”と“カメラ”の概念は覚えている？

リスト1の⑪～⑬は，先月紹介した“光源”と“カメラ”の処理なので，簡単に紹介しておきます。

光源とカメラの種類を，**第6図～第11図**に示します。

```
Set light = m.Directional
Light
Set light = light.Transform
(m.Rotate3Degrees(m.XVector3,
-30))
Set geo = m.UnionGeometry(geo,
light)
```

この⑪の部分で，ディレクショナル光源（ライト）を設置します。X軸に「−30度」まわしているので，ちょうど前方斜め上から，平行な光（DirectionalLight）が当たります。

```
Set camera = m.Perspective
Camera(8, 4)
Set camera = camera.Transform
(m.Scale3(50, 50, 1))
Set camera = camera.Transform
(m.Rotate3Degrees(m.XVector3,
-15))
```

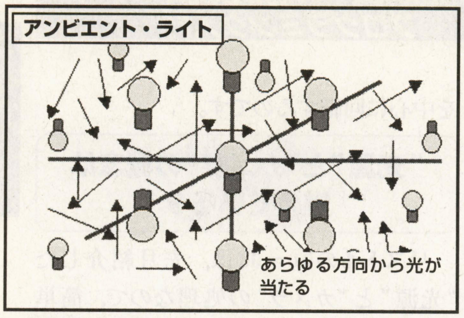
この⑫は，透視カメラの設定部分です。カメラに対して，m.Scale3(50, 50, 1)という拡大縮小変換をあたえているのはおかしいと感じるかもしれません。

これは，カメラの視野を「X，Y方向へ50倍広げる」と考えてください。50倍に広げるということは，ちょうど広角レンズをイメージするといいでしょう。

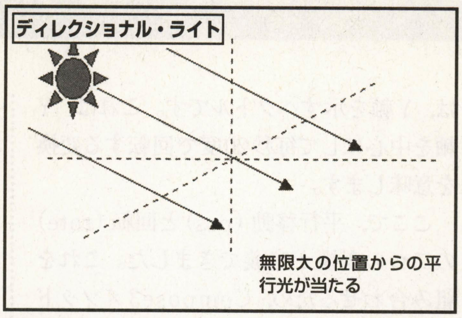
この立方体は各辺1mなので，そのままでは入りきらないのです。物体のほうを縮小する方法もありますが，より遠近感をだすためには，このテクニックが有効です。

```
Set geoimg = geo.Render(camera)
```

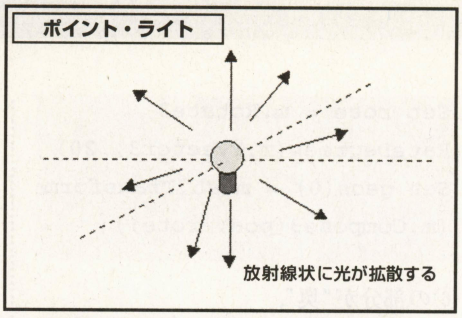
最終処理として，この⑬のRenderメソッドで，3Dから2Dへの計算をして投影してくれます。3Dグラフィックスの世



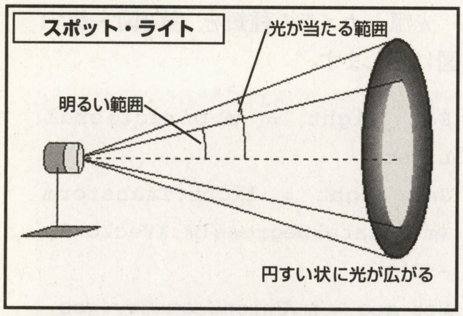
《第3図》アンビエント・ライトは，影ができない



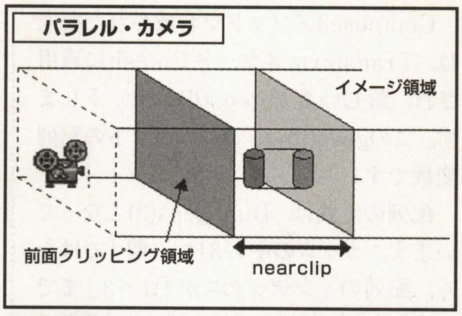
《第4図》ディレクショナル・ライトは，太陽光と同じ



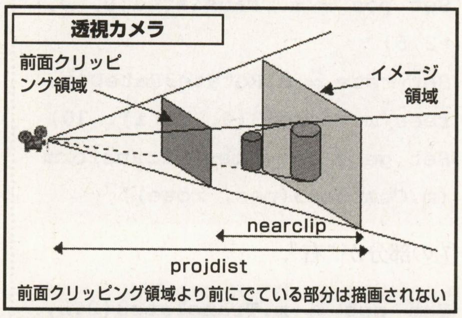
《第5図》ポイント・ライトは，裸電球と同じだ



《第6図》スポット・ライトの光は，円すい状に広がるのが特徴だ



《第7図》パラレル・カメラは，平行に投影するものだ。遠近感は表現できない



《第8図》透視カメラを使えば，遠近法に沿った画面を作ることができる

界では，この工程を“レンダリング”といいます。Renderメソッドによって，DA Imageオブジェクトが生成されます。

これをコントロールのImageプロパティに代入して，Startメソッドでアニメーションを開始させます。

うまく動いたら，テクスチャ用の画像を変えたり，立方体を別の物体に変えたり，また，数値などを変更して楽しんでください。

VBのリストと次回予告

このプログラムを，VB用に変更したものがリスト3です。リスト1の場合とちがい，VBで行なう場合はUpdateIntervalプロパティを「0.3」前後の値に変更してください。

さて，次回はDirectAnimationで“光源”を扱うテクニックを紹介しようと思います。お楽しみに。

DirectAnimationに関するヘルプや資料，サンプルなどは，DirectX Media SDKに含まれています。

また，DirectXに関する情報は，つぎのホームページを見てください。興味深い情報がたくさんありますよ（英語だけど）。

●http://www.microsoft.com/japan/directx/default.asp

《リスト3》DirectAnimationを使って3Dの物体にテクスチャ・マッピングするサンプル・プログラム・リスト（VB用）

```
Option Explicit

Private Sub Form_Load()
  '変数の宣言
  Dim m             As DAStatics
  Dim mesh          As DAGeometry
  Dim geos(0 To 3)  As DAGeometry
  Dim geo           As DAGeometry
  Dim light         As DAGeometry
  Dim camera        As DACamera
  Dim pos           As DATransform3
  Dim rote          As DATransform3
  Dim txing         As DAImage
  Dim geoimg        As DAImage
  Dim img           As DAImage
  'フォームをスクリーンの８０％にしてセンタリング
  Move Screen.Width * 0.1, Screen.Height * 0.1, _
       Screen.Width * 0.8, Screen.Height * 0.8
  'DirectAnimationライブラリの初期化
  Set m = DAControl.MeterLibrary                              '←①
  '３Ｄ物体（立方体）の読み込み
  Set mesh = m.ImportGeometry(App.Path & "\" & "cube.wrl")    '←②
  '画像データ（テクスチャ用）の読み込み
  Set txing = m.ImportImage(App.Path & "\" & "vs97.gif")      '←③
  'テクスチャ マッピング
  Set mesh = mesh.Texture(txing.MapToUnitSquare)              '←④
  '立方体の複製と配置・回転の定義
  '---前
  Set pos = m.Translate3(0, 0, 2.5)                           '↑
  Set rote = m.Rotate3RateDegrees(m.YVector3, 20)             ' ⑤
  Set geos(0) = mesh.Transform(m.Compose3(pos, rote))         '↓
  '---奥
  Set pos = m.Translate3(0, 0, -2.5)                          '↑
  Set rote = m.Rotate3RateDegrees(m.Vector3(0, 1, 1), 30)     ' ⑥
  Set geos(1) = mesh.Transform(m.Compose3(pos, rote))         '↓
  '---右
  Set pos = m.Translate3(2.5, 0, 0)                           '↑
  Set rote = m.Rotate3RateDegrees(m.ZVector3, 40)             ' ⑦
  Set geos(2) = mesh.Transform(m.Compose3(pos, rote))         '↓
  '---左
  Set pos = m.Translate3(-2.5, 0, 0)                          '↑
  Set rote = m.Rotate3RateDegrees(m.Vector3(1, 1, -1), 50)    ' ⑧
  Set geos(3) = mesh.Transform(m.Compose3(pos, rote))         '↓
  '４つの立方体を1つの空間に配置
  Set geo = m.UnionGeometryArray(geos)                        '←⑨
  '全体の回転を定義
  Set geo = geo.Transform(m.Rotate3RateDegrees(m.YVector3, 20))  '←⑩
  '光源（有効光源）
  Set light = m.DirectionalLight                              '↑
  Set light = light.Transform(m.Rotate3Degrees(m.XVector3, -30))  ' ⑪
  Set geo = m.UnionGeometry(geo, light)                       '↓
  'カメラ（透視カメラ）
  Set camera = m.PerspectiveCamera(8, 4)                      '↑
  Set camera = camera.Transform(m.Scale3(50, 50, 1))          ' ⑫
  Set camera = camera.Transform(m.Rotate3Degrees(m.XVector3, -15))  '↓
  'レンダリング
  Set geoimg = geo.Render(camera)                             '←⑬
  '背景（紺色のベタ）
  Set img = m.Overlay(geoimg, m.SolidColorImage(m.Navy))
  'コントロールにオブジェクトをセット
  DAControl.Image = img
  DAControl.Start
  DAControl.UpdateInterval = 0.3
  DAControl.BackgroundImage = m.SolidColorImage(m.Navy)
End Sub

Private Sub Form_Resize()
  'フォームのサイズ変更にともない、コントロールのサイズを調節
  On Error Resume Next
  DAControl.Move 0, 0, ScaleWidth, ScaleHeight
End Sub
```

入力方法

VBを起動して，[プロジェクト]メニューの[コンポーネント]で「DirectAnimation Library」にチェックを付けます。

つぎに，ツールボックスから「DAViewerControlWindowedコントロール」を選択して，フォームに貼り付けます。位置とサイズは，適当でかまいません。

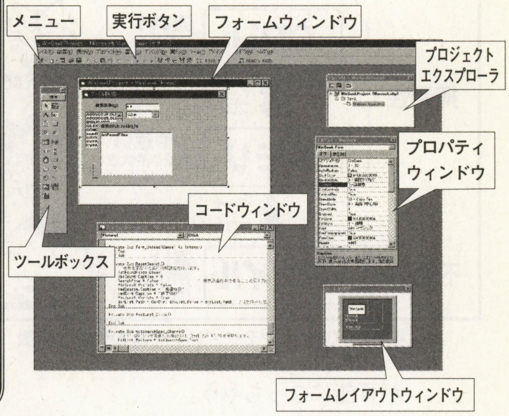
プロパティウィンドウを開くと，「(オブジェクト名)」がDAViewerControlWindowed1になっています。これを，「DAControl」に変更します。

最後に，リストのコードを入力します。

応用自由自在！　Windowsプログラミング環境をモノにする！

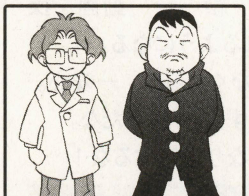
Visual Basic研究所

愛称：VB研



所長代理●助手4号　Illustration●本名吉野

第5部　第11回 VBで“ファイル”を扱うテクニック



(左) VB研・所長の竹宮恵亀 (新潟県生まれ，18歳で上京，某工業大学卒，某メーカー勤務後，所長に就任。渋谷区在住)。フランスに引き続き，沖縄へ渡航することが決定！　研究所員（正確にはVB研が所属している法人の社員）に沖縄県国頭村出身のヤツがいるので，いろいろ案内してもらうのだ。

(右) 第5部なのに，助手4号。夏は沖縄だけど，え～所長と一緒なのがイヤン！　最近のほしいモノといえば，映画『ナイトメア・ビフォー・クリスマス』のゼロ (犬) のフィギュア。プラスティック製じゃなくて，布製のヤツがほしいんだけど，なかなか売ってないのだ。見かけたらご一報を！

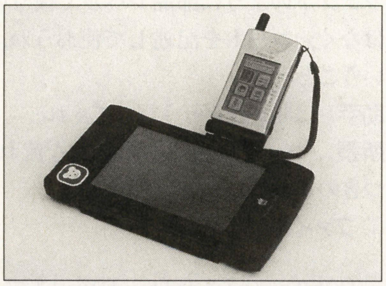
今月からいよいよ，VBでのプログラミングに必要な各種命令やテクニックを紹介していきます。今回のテーマは，“ファイル入出力”のやりかたです。ランダム＆シーケンシャル・アクセスなどの基礎知識から，VBで各種ファイルを取り扱う方法までを解説していきましょう。

Visual Basic Programming System for Windows Ver.5.0（日本語版）
ラーニング版23,800円
（アカデミック・パッケージ10,900円）
プロフェッショナル版77,800円
（アカデミック・パッケージ35,100円）
問い合わせ先
マイクロソフト株式会社
☎03-5454-2300
ホームページ
http://www.microsoft.com/japan/
動作環境
Windows95／NTが動作するマシン

助手4号の物欲情報研究所

愛称：ぶつじょ～研

助手　毎度～，物欲情報研究所で～す。お相手は，おなじみの助手4号だよん。イラストも，今月はワシの趣味で本名吉野さんにお願いしました～。ワシ強そうだしね。所長@フランスから，今回のテーマとリード文がファックスされてきたけど，それ以降音信不通なので，これからはず～っとワシが仕切らせていただきま～す。あ，ちなみにリード文っていうのは，業界用語でサブ・タイトルの下にある文章のことだよ。意味的にはReadじゃなくてLeadね。【導く】という意味合いなのだ。うーん，ワシのヨタ話は勉強になるなぁ。そんなわけで，物欲情報第1弾！　な，なんと，世界的に在庫がないと騒がれているこの時期に，ついに『Newton MP2000』をゲットォォォ！（写真1）「まさお屋」さんだけじゃなくて神様もワシをきちんと見てくれていたのね。フリーウエアで日本語の環境を整えて，『DateScope』つないでPIAFS接続のインターネット・メール環境作り。ヤマウチ君，ありがとう！　つぎはeMateもよろしくね。



《写真1》Newton MP2000とDateScope。世の中的にはPIAFSではつながらないことになってるようだけど，無理矢理使えたりする

所長　お楽しみは，そこまでよんモナムール！　ヴァーン！（←おなじみくち効果音）

助手　お，おのれはセーヌ川でおぼれ死んだはずの所長！　なぜここに！

所長　ボンジュ～ル，ムッシュ・ジョシュ～。クップデュモーンド，オルボワ～ル。

助手　アィ～，オメノイッダゴト，ワ・ワカンネ～ダ。

所長　えぇい，フランス語vs津軽弁の戦いをしてどうする！　物欲情報研究所はこれでオシマイだ！　勝手に筆者名をいじっちゃダメ！　オレが所長だぁ～！

助手　フランス帰りの所長，ラテン系より濃い～。濃ゆい人はモテませんことよ。タイトル・イラストから差し替えようと思ったけど，カンベンしてやったのに。

所長　ちった～反省せい～。

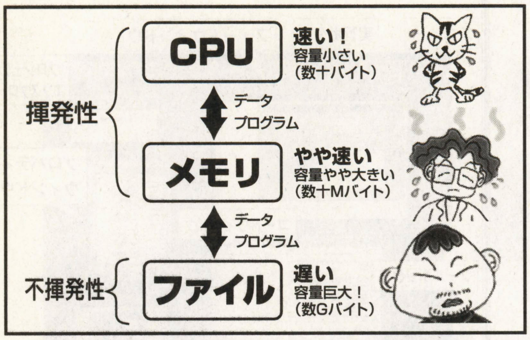
今後の予定を一発公表しよう

所長　さて，W杯もフランスの優勝で終わったことだし，VB研も今月からいよいよテクニック編に入っていくぞ。

助手　その二つに何か関係はあるんかい？

所長　今後は，つぎの流れで進めていく予定である。みんな，しっかりついて濃い！　ちがった，来い！

① **ファイル入出力**…外部ファイルをバリバリ使えるようになる。
② **文字列の処理**…ポイントを押さえた文字表示が可能になる。
③ **入力デバイス**…キーボード，マウスなどを自由自在に操れるようになる。
④ **プリンタ**…かっこいい印刷ができるようになる。
⑤ **グラフィックス**…めくるめく画面描画



《第1図》CPU／メモリ／ファイルの流れと特徴

が可能になっちゃう。

⑥ マルチメディア…絵・音・動画を操り，人に尊敬されるようになる。

⑦ 卒業…助手がいなくなって，一安心。

助手　うんキミ，まず⑦は無理だな。

所長　ええい，いきなり否定するな！

ファイルと揮発性のカンケイ

所長　それでは，今回のテーマ“ファイルの入出力”に突入するぞ。ファイルは，コンピュータにおける“データの貯蔵庫”の役割をはたすものだ。

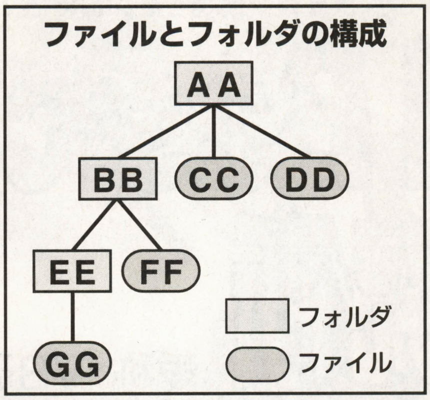
助手　貯蔵庫に，プログラムとか画像データなんかが入っているわけね。

所長　コンピュータの処理は，通常高速なメモリ上にデータを置き，CPUがそのデータをアクセスすることにより行なわれる。しかし，メモリは電気を切ると，情報が消えてしまうという特性を持っているのだ。そのため，データの保存用には，電源が切れてもデータが消えない“ハードディスク”や“フロッピーディスク”など2次記憶メディアに格納して保存することになる。データが消えるタイプを“揮発性”，消えないタイプを“不揮発性”と呼んでいるぞ。

助手　揮発っていうと，脂っこい所長みたいなオヤジの額に浮かぶツーンとしたやつ，というイメージがありますがな。

所長　何じゃそりゃ。アルコールなどの液体は，放っておくと気化してなくなっちゃうよね。揮発性とは，これと同じよ。そんなことがないように，コンピュータの世界では2次記憶メディアを使うわけだが，ここでデータを“ファイル”という便利な形式で取り扱っているのだ。

助手　ここで読者のみなさんは，第1図をご覧ください〜。うーん，ワシの図はいつもわかりやすいなぁ。



《第2図》フォルダの中には，ファイルとフォルダを入れることができる

所長　ファイルには，つぎの二つの性質があるので，しっかり把握してほしい。

● **読み書き可能な，バイト単位で連続的に並んでいるデータの集まりである**

● **フォルダ（ディレクトリ）を利用したツリー構造のネーミングを付けることができる**

所長　これを簡単にいうと，ファイルは名前が付けられていて，その名前を指定して読み書きできる，便利な入れ物ということだ。この入れ物は，バイト単位にシーケンシャルに並んでいるぞ。

助手　バイト単位ってことは，8ビット単位ってことだよね。シーケンシャルって何？

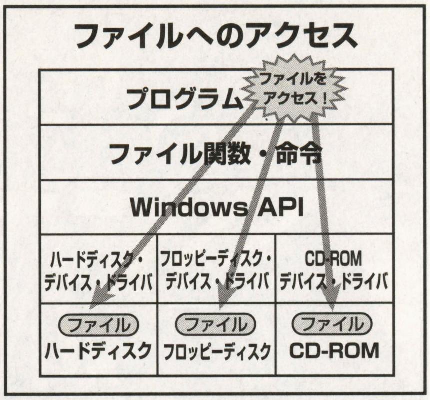
所長　シーケンシャルとは“連続的”という意味で，簡単にいうと「はじめ（先頭）と終わり（終端）があって，つながっている」ということよ。あと，ファイルは入れ物っていったけど，さらにそのファイルを入れておくのが“フォルダ”だ。フォルダの中には，ファイルだけでなくフォルダも入れることができる（第2図）。

助手　ところで，フォルダとディレクトリのちがいって何？

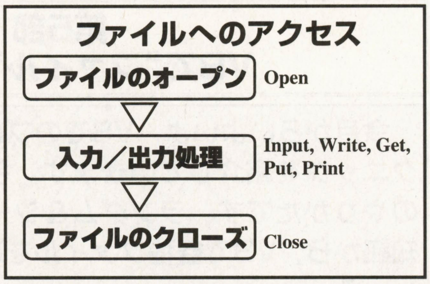
所長　Windows3.1のころはディレクトリっていっていたけど，Windows95以降からフォルダと呼ぶようになったのだ。意味は一緒。

助手　ちなみに，Macintosh（マッキントッシュ）は昔からフォルダと呼んでいたぞ。合わせたな（ニヤリ）。

所長　ハードディスク，フロッピーディスク，CD-ROMと，世の中にはコンピュータ用のさまざまなメディアがあるよね。だけど，プログラムから見ればすべてファイルという共通の形式でアクセスすることができ，非常に便利なわけだ。これは，第3図を見るとわかるように，要はファイルに見せるため，OSやデバイス・ドライバががんばっているということだ。



《第3図》ハードディスク，フロッピーディスク，CD-ROMの中にあるファイルをアクセスするために，たくさんの媒介が存在する



《第4図》ファイルを利用するには，「開いて処理して閉じる」という3段階を踏むことになる

VBのファイル入出力命令を見てみよう！

所長　VBでは，ファイルへのデータの入出力や，各種操作のための命令を備えている。これらの命令は，オブジェクト・ベースではなく，通常の組み込みの関数やステートメントとして提供される。

助手　オブジェクトって何だっけ，と得意のセリフを吐いてみる。

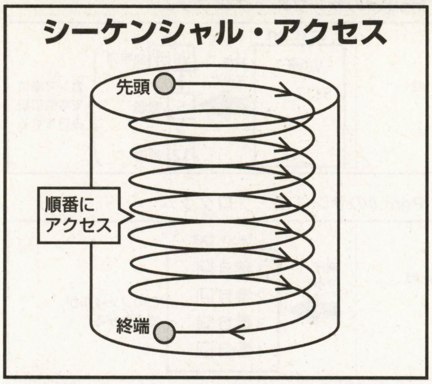
所長　そんなあなたは，'98年2月号&3月号をお読みください〜。要するに，オブジェクトのように部品レベルで扱うのではなく，コードを記述して使おうね，ということ。

助手　はじめからそう言ってくれ。

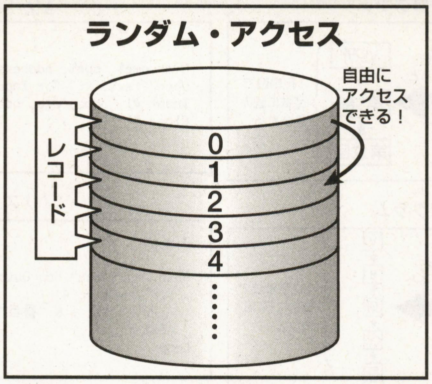
所長　ファイル処理の基本的な流れは，つぎのようになる（第4図）。

① ファイルのオープン

```
 Open ［ファイル名］ For ［モード］
As ［ファイル番号］
```



《第5図》シーケンシャル・アクセスは，アナログ・レコードのように先頭から終端まで順次アクセスしていく



《第6図》ランダム・アクセスは，CDプレーヤのように，順番は関係なく自由にアクセスできるという特徴を持っている

ファイルを開いて，どのようなモードで利用するのかを指定します（**第1表**）。以後，ファイル番号をもとに，ファイルに対する処理を行ないます。

②入出力処理

ファイルに対して行なう処理は，基本的にはデータの読み込み／書き込みの2種類です。Open命令で指定したファイル番号を使って，ファイルの入出力処理を行ないます。

VBに用意されている入出力命令は，つぎのとおりです。

●入力命令…Input #，Input()，Line Input #，Get #

●出力命令…Print #，Write #，Put #

③ファイルのクローズ

```
Close ［ファイル番号］
```

最後に，入出力処理の終わったファイルをクローズします。

ファイルのアクセス方法

所長　どんどん行くぞ。おつぎは，ファイルのアクセス方法だ。アクセス方法は，つぎの3種類がある。

●シーケンシャル・アクセス

ファイルの先頭から終端までを，順番にデータを読み込み／書き込みする場合に便利なアクセス方法です。通常のアプリケーションで，データを保存したり読み込んだりするときなどの，まとまったデータの入出力に利用します（**第5図**）。

●ランダム・アクセス

“レコード”と呼ばれる，一定サイズのデータ単位でデータを読み書きする場合に利用するアクセス方法です。入出力時に，レコードの順番を指定することができます（**第6図**）。

●バイナリ

VBでは，ファイルに保存されたデータは，デフォルトではテキスト形式で保存されます。しかし，このバイナリ・モードで保存すれば，データ効率のよいバイナリ形式で入出力を行なうことができます。

助手　さっき「ファイルはシーケンシャルに読み書きする」っていってたじゃん。ランダム・アクセスは，ファイルの一部分を読み書きするってこと？

所長　そのとおり。それでは，シーケンシャル・アクセスについて，その手順をくわしく紹介していこう。

シーケンシャル・アクセスの手順 ①ファイルのオープン

所長　前述したようにシーケンシャル・アクセスとは，ファイルの先頭から終端まで，順番にデータを読み書きする方法だ。これは，テキスト・データだけで構成されているファイルのアクセスに向いてるぞ。数値データも文字列として格納されるため，バイナリ形式よりも効率が悪くなるが，エディタなどで直接データを見ることができる。シーケンシャル・アクセスでファイルを開くには，Open命令でつぎのモードを指定することになる。

●データの読み込み

```
Open ［ファイル名］ For Input
As ［ファイル番号］
```

●データの書き込み

```
Open ［ファイル名］ For Output
As ［ファイル番号］
```

●データの追加

```
Open ［ファイル名］ For Append
As ［ファイル番号］
```

Input／Appendモードでファイルが存在しないときには，新規にファイルが作成されます。

シーケンシャル・アクセスの手順 ②入力処理

所長　シーケンシャル・アクセスでの入力処理は，ファイルの先頭から順次データを読み込んで，変数に代入していく。VBでは，“Line Input #”“Input()”“Input #”の三つの命令が用意されているぞ。一つずつ紹介していこう。

●Line Input #

```
Line Input #［ファイル番号］,
［変数名］
```

ファイルから，1ラインぶんの文字列を読み取り，変数に格納します。

サンプルの**リスト1**は，“text.txt”ファイルから1ラインごとにデータを読み取り，デバッグ・ウィンドウに表示するものです。

●Input()

```
Input（［読み込み文字数］, #［ファイル番号］）
```

ファイルから，指定した文字数の文字列を読み込み，その文字列を返します。Input()命令は，カンマ，スペース，キャリッジ・リターン，ライン・フィード，ダブル・クォーテーションなどの文字も呼び込みます。

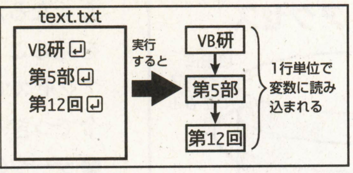
サンプルの**リスト2**は，“text.txt”ファ

《第1表》ファイルオープン・モード

キーワード	モード	解説
Append	追加モード	シーケンシャル・アクセスで追加
Binary	バイナリ・モード	バイナリで入出力
Input	入力モード	シーケンシャル・アクセスで入力
Output	出力モード	シーケンシャル・アクセスで出力
Random	ランダム・モード	ランダム・アクセスで入出力

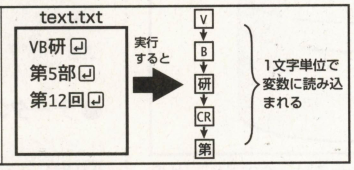
《リスト1》Line Input #のサンプル・プログラム

```
Dim ln$
Open "text.txt" For Input As #1
  Do While Not EOF(1)
  Line Input #1, ln$
  Debug.Print ln$
Loop
Close #1
```



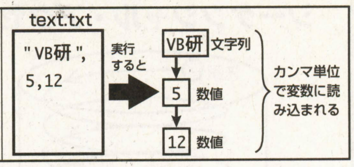
《リスト2》Input()のサンプル・プログラム

```
Dim ch$
Open "text.txt" For Input As #1
  Do While Not EOF(1)
  ch = Input(1, #1)
  Text1.text = Text1.text & ch
Loop
Close #1
```



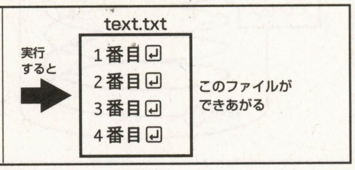
《リスト3》Input #のサンプル・プログラム

```
Dim name$, age%, address$
Open "text.txt" For Input As #1
Input #1, name, age, address
Close #1
```



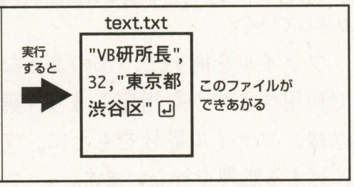
《リスト4》Print #のサンプル・プログラム

```
Dim n%

Open "text.txt" For Output As #1
  for i = 1 to 4
   Print #1, i & "番目"
  next i
Loop
```



《リスト5》Write #のサンプル・プログラム

```
Dim name$, age%, address$

name = "VB研所長"
age = 32
address = "東京都渋谷区"

Open "text.txt" For Output As #1
Write #1, name, age, address
Close #1
```



イルから1文字ごとにデータを読み取り，テキストボックスに表示します。

●Input #

Input #[ファイル番号], [変数リスト]

ファイルから，データを変数に格納するものです。変数は，カンマで区切って複数指定することができます。

Input #命令で正しく読み込むためには，Write #命令で書き込む必要があります。ちなみに，データはカンマで区切られ，文字列データはダブル・クォーテーションで囲まれています。

サンプルの**リスト3**は，“text.txt”ファイルから名前，年齢，住所のデータを読み込むプログラムです。

シーケンシャル・アクセスの手順 ③出力処理

所長　シーケンシャル・アクセスの出力処理は，ファイルの頭から順次データを書き込むか，うしろに追加することになる。VBでは，“Print #”と“Write #”の二つの命令が用意されている。

●Print #

Print #[ファイル番号], [出力リスト]

ファイルに対して，出力リストに指定された文字列を出力します。

出力リストには，文字列や変数を含むことができます。Print #で出力したデータは，Line InputかInput()で読み込みます。

サンプルの**リスト4**は，“text.txt”に格納されているテキストをファイルに出力するものです。

●Write #

Write #[ファイル番号], [出力リスト]

ファイルに対して，出力リストに指定されたデータを出力します。Input #命令で読み取れるように，各データは自動的にカンマで区切られます。サンプルの**リスト5**は，“text.txt”に格納されているテキストをファイルに出力します。

所長　処理が終わったファイルは，最後につぎのようなClose命令を使って，終了処理を行なう。開いたファイルは，必ず閉じるように心がけよう。

Close #ファイル番号

助手　表明したからには，結果を報告するのがスジ，と同じことやね。で，どうして日本は3連敗したんだ？

所長　そ，その話題は振らないで！

さまざまなファイル操作命令を習得せよ！

所長　ファイルの入出力以外にも，VBにはファイルのコピー，削除，名前の変更などの操作命令が用意されている。つぎに，その命令を紹介していこう。

●ファイルのコピー

FileCopy [コピーもとのファイル名], [コピー先のファイル名]

ファイルのコピーを行ないます。フォルダ位置の指定（パス）を入れない場合，同一ファイル名でコピーできないので注意してください。

なお，フォルダのコピーには対応していません。

●ファイルの削除

Kill [ファイル名]

ファイルを削除します。ファイル名に“*”や“?”などのワイルド・カード表記を使って，複数のファイルを削除することができます。

なお，フォルダを削除するには，RmDir命令を使います。

●ファイル・フォルダ名の変更，移動

Name [旧ファイル名], [新ファイル名]

パス名が同じでファイル名が異なる場合は，ファイル名の変更になります。これに対し，パス名が異なりファイル名が同じ場合には移動になります。

フォルダに関しては，名前の変更はできますが移動はできません。

●オープンしていないファイルのサイズを調べる

FileLen([ファイル名])

オープンしていないファイルのサイズを，バイト単位で返します。値はLong型です。

●オープンしているファイルのサイズを調べる

LOF([ファイル番号])

オープンしているファイルのサイズを，バイト単位で返します。値はLong型です。

《第2表》getAttr／setAttrで指定できるファイルの属性

VBの定数	値	属性
vbNormal	0	通常ファイル
vbReadOnly	1	読み取り専用ファイル
vbHidden	2	隠しファイル
vbSystem	4	システム・ファイル
vbDirectory	16	フォルダ
vbArchive	32	アーカイブ

《第3表》Dir関数で指定できるファイルの属性

VBの定数	値	属性
vbNormal	0	標準ファイル
vbHidden	2	隠しファイル
vbSystem	4	システム・ファイル
vbVolume	8	ボリューム・ラベル
vbDirectory	16	フォルダ

●ファイルの終端チェック

`EOF`（［ファイル番号］）

オープンしているファイルが，終端にいるかどうかを返します。終端の場合はTrue，終端でない場合はFalseです。

●ファイルの更新日時を得る

`FileDateTime`（［ファイル名］）

ファイルの最終更新日時を返します。値はバリアント型です。

●ファイル・フォルダの属性を調べる

`GetAttr`（［ファイル名］）

ファイルの種類（通常ファイル，読み取り専用，隠しファイル，システム・ファイル，フォルダ）や，状態（アーカイブ属性）を示す属性を返します。値の意味を，第2表に示します。

●ファイル・フォルダの属性を設定する

`SetAttr` ［ファイル名］，［値］

ファイルの種類や属性を設定します。設定は，第2表を参照してください。

フォルダ・その他の操作術

所長　VBには，ファイルと同様にフォルダの操作命令も用意されている。さらに，フォルダのファイルの一覧を得る命令や，カレント・パスを設定する命令も用意されているぞ。

助手　カレントとは，【Current：今の，現在の】と辞書には載っていますな。

所長　プログラムが実行されたときは，そのEXEファイルのある位置がカレント・フォルダとなる。これをいじれるわけだね。

●フォルダの作成

`MkDir` ［フォルダ名］

フォルダを新たに作成します。ドライブ名を省略したときには，カレントのドライブにフォルダが作成されます。

●フォルダの削除

`RmDir` ［フォルダ名］

何も入っていないフォルダを削除します。指定したフォルダ内にファイルやフォルダが存在する場合には，フォルダを削除できません。

●ファイル／フォルダの一覧取得

`Dir`（［パス名］，［ファイル属性］）

指定したパス名，ファイル属性に一致するファイル名を返します。パス名には，ファイル名かフォルダ名を指定できます。また，ワイルド・カード文字を使うこともできます。

ファイル属性には，第3表の属性を指定することができます。省略も可能です。

ワイルド・カード文字やフォルダをパス名として指定した場合，複数のファイルやフォルダが一致します。この場合にはファイル・フォルダ名の一覧を得るには，つぎのような手順が必要になります。

①最初に一致したファイル・フォルダ名が返されます。

②つぎに，一致する名前を得るには，引数なしでDir関数を呼びだします。

③一致する名前がなくなると，長さ0の文字列を返します。

●カレント・パスを得る

`CurDir`（［ドライブ］）

指定したドライブのカレント・パスを返します。ドライブを省略した場合には，カレントのドライブのカレント・パスを返します（これはDOSのCDコマンドと同じ）。

●カレント・パスの変更

`ChDir` ［パス名］

カレントのパスを，指定したフォルダに設定します（DOSのCDコマンドと同じ）。

●カレント・ドライブの変更

`CurDrive` ［ドライブ名］

カレントのドライブを，指定したドライブに設定します。

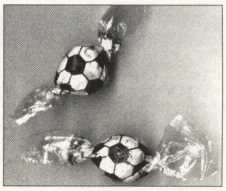
所長　というところで，今月はおしまい。次回は，ランダム・アクセスとバイナリ・アクセスについて説明しま～す。

助手　何だよ，ガンダムがどうしたって？　ったくジミな内容だなぁ。まぁいいや，フランスみやげくれるならカンベンしてやる。くれ！

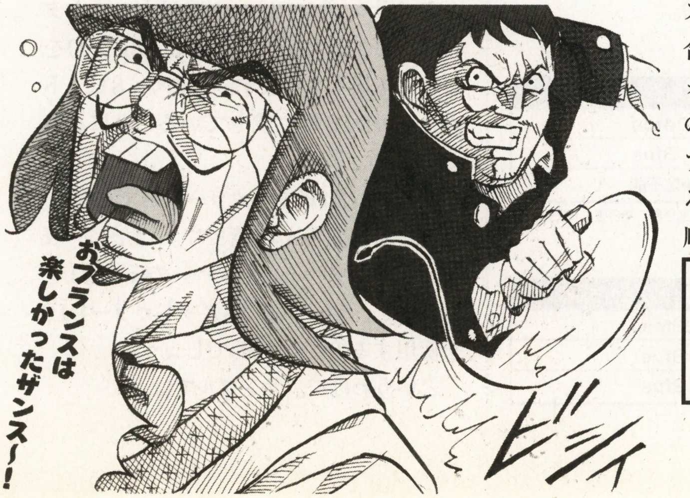
所長　はい，これがフランス製のアメだよぉ（写真2）。

助手　アメ玉ぁ？　ざけんな～。とっととフランスにもどって，ちゃんとしたおみやげ買って帰ってこい！　はい，お約束のアメにはムチよん。ピシィ！

所長　ノンノンノン，マダ～ム。オルボワール～。



《写真2》フランスの空港でタダで配っていたフットボール・アメ。逆に読むとアメフトになるので注意

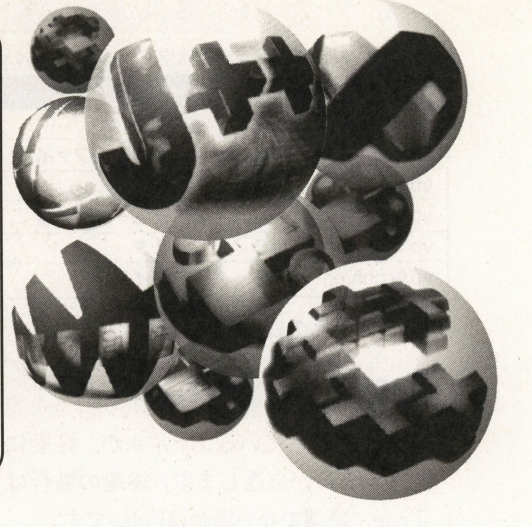


■プレゼント当選者発表！

マイクロソフト株式会社提供の毎月プレゼントは，先月で終了しました。'98年7月号の当選者は，木村泰造さん（栃木県河内郡・16歳），山崎浩之さん（長野市・20歳），小浜祐樹さん（宮崎県西諸県郡・15歳）です。おめでとうございます！　なお，テレホン・カード当選者は，発送をもって発表にかえさせていただきます。

新技術やワンランク上のWindowsプログラミングをマスターする！

Windows プログラミング 完全マスター



TEXT & PROGRAMMING●石川直人

第19回 “スプライト機能”をDirectDrawで実現する！

画面描画をキャラクター単位で行なうことで，高速性を実現する“スプライト機能”。先月のGDIとDIBを使ったシミュレーションに引き続き，今回はDirectDraw（ダイレクトドロー）を使って，Windowsでスプライト機能を実現する方法を紹介しましょう。

石川直人 (Naoto Ishikawa)

Profile

秋田県生まれ。その後，熊本，帯広，岩手，東京など全国をさまよう，さすらいのプログラマーとなる。W杯日本戦は，フランスに行ったVB研所長を発見すべく，新宿コマ劇場前の大スクリーンで観戦。しかし，あまりの人数に踏みつぶされそうになる。所長って，本当にフランスに行ったのかなぁ…。

前回の復習“GDI”と“DIB”

まずは，前回紹介したGDIとDIBでのスプライトについて，簡単に復習しておきましょう。

GDIでのスプライトでは，Windowsの描画基本APIだけを使い，2回の“BitBlt(パターン転送命令)”でキャラクターの重ね合わせ描画を実現しています。ただし，汎用性の高い命令の組み合わせであるため，それほど速くない（というか遅い）という欠点があります。また，環境によって大幅に描画速度が変動することにも注意しなければなりません（**第1表**）。

DIBでのスプライトは，デバイス非依存型のビットマップ空間を利用することが特徴です。これをメモリ上に用意し，プログラムから直接メモリにアクセスすることによって，描画処理を行ないます。

GDIによる転送命令では，単純に同じ内容をコピーする転送以外にも，論理演算による重ね合わせやパターン模様による塗りつぶしなど，さまざまなオプションを指定することができます。そのため，実際の転送処理自体は高速なのですが，転送処理前に命令を解釈するビデオ・ドライバの処理などで，ムダな時間を取られることになります。

一方，CPUによる32ビットメモリ転送では，余計な処理が加わることなく単純に転送処理のみが行なわれます。そのため，スプライトのように何度も繰り返して転送命令が実行される場合は，トータルで考えると圧倒的に高速な方法であると考えられます（**第2表**）。

ただし，DIBの場合はいわゆる描画命令といった形での記述ではなく，単なるメモリの読み書きという形式でプログラムが表現されてしまいます。要するに，「プログラミングがめんどうくさい～&わかりにくい～（by VB研所長）」というものとなってしまいます。

といったところまでが，前回の内容でした。今回は，DirectDrawによるスプライトを紹介するわけですが，その前にもうちょっとくわしくDIBを使う場合の詳細について解説しておきましょう。

“8ビットDIB”を使うワケ

リスト1は，先月紹介したDIBのサンプル・プログラムです（**第1図，第2図**）。

このサンプルでは，DIBはキャラクター素材ビットマップのBITMAPINFOをもとに生成しています。つまり，8ビットカラーのDIBを生成していることになります。

DIBは，24ビットカラーなどで生成することももちろん可能です。ただし，表現力とデータサイズ（＝データ転送量）を考えると，ゲームでは8ビットカラーDIBを使用するのが一般的でしょう。

というわけで，サンプルでは，

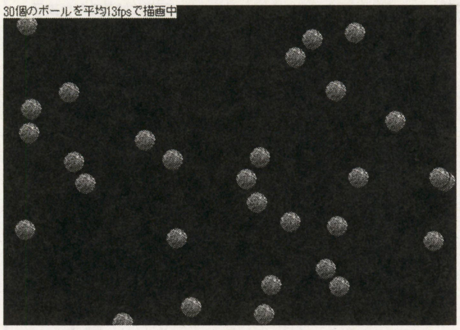
《第1表》GDIレベルでのスプライト速度

色数	8ビットカラー	16ビットカラー	24ビットカラー
10個	55fps	31fps	24fps
100個	8fps	4fps	3fps
300個	2fps	測定不能	測定不能

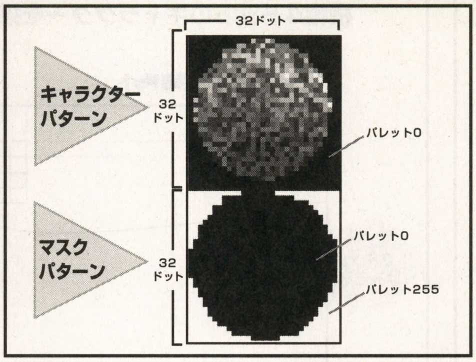
※動作環境はPentium-150MHzのWindows95マシンで，ビデオカードはMatrox Milleniumを使用（第2表，第3表も同じ）。

《第2表》DIBでのスプライト速度

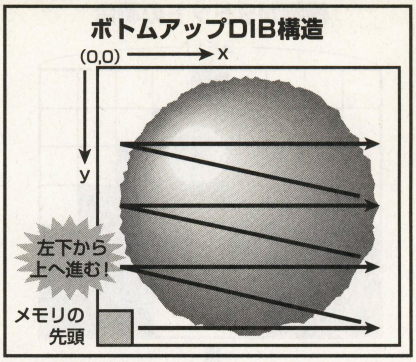
色数	8ビットカラー	16ビットカラー	24ビットカラー
10個	43fps	35fps	23fps
100個	28fps	25fps	18fps
300個	16fps	15fps	12fps



《第1図》スプライト・キャラクターが動きまわるサンプル。起動後，[F5]キーを押すと，デモがはじまる。カーソル・キーの[↑][↓]で10〜300個の範囲でボールの数を増減することが可能。[ESC]キーを押すとデモが終了し，[ALT]＋[F4]キーでプログラム終了となる



《第2図》サンプル・プログラムで使用する，キャラクター・パターンとそのマスキング・パターン



《第3図》DIBにおける座標とメモリ・アドレスの関係を把握しよう

●8ビットカラー
＝1バイト（8ビット）＝1ドット

という単位でメモリを扱うことになります。たとえば，32×32ドットのDIBのメモリ・イメージとビットマップ・イメージとの関係は，**第3図**のようになるわけです。

なぜ上下が逆になるのか？

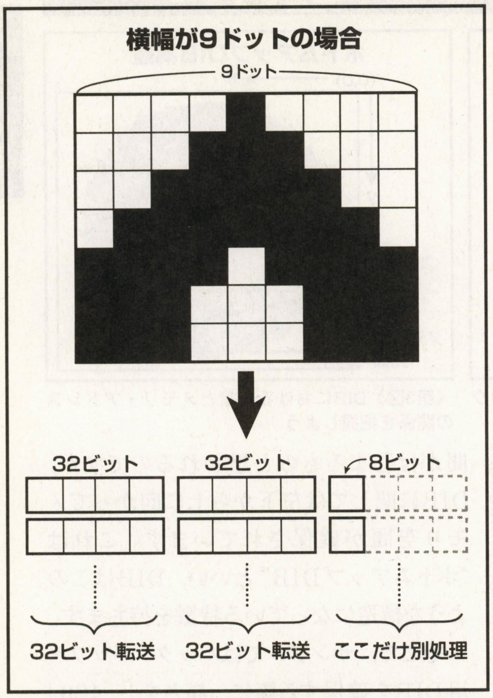
ここで，注目すべきポイントを紹介します。

通常，ビットマップ左上からメモリ空間がはじまるものと思われるのですが，DIBに関しては左下から上に向かってメモリ空間が確保されています。これは“ボトムアップDIB”といい，DIBはこのような構造になっている特徴を持ちます。

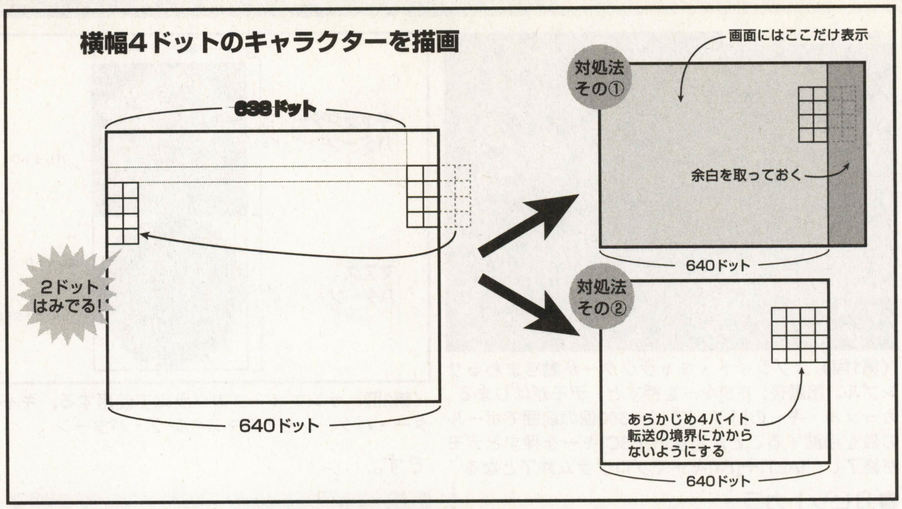
そこで，サンプルではバック・バッファ用DIBを確保する際に，高さを「−480」

《リスト1》GDIレベルでスプライトを実現するサンプル・プログラム（Delphi用）

```
unit Unit1;

interface

uses
  Windows, Messages, SysUtils, Classes, Graphics, Controls,
Forms, Dialogs;

type
  TForm1 = class(TForm)
    procedure FormKeyDown(Sender: TObject; var Key: Word;
      Shift: TShiftState);
    procedure FormCreate(Sender: TObject);
  private
    procedure InitDemo;
    procedure Demo;
    procedure ExitDemo;
  public
    { Public 宣言 }
  end;

//定数（ボールの最大数）の宣言
const
  BallMax=300;

var
  Form1: TForm1;

//グローバル変数の宣言
  ChrBmp:TBitmap;
  ChrPBit:^Byte;
  BackPBit:^Byte;
  BackHBmp:HBitmap;
  memDC:HDC;

  BallNum:integer;
  ExitFlag:Boolean;
  BallPos:array[0..BallMax-1] of TPoint;
  BallVec:array[0..BallMax-1] of TPoint;


//Formに属さない関数プロトタイプ宣言
function StayLimit(var n:integer;Max:integer):boolean;

implementation

{$R *.DFM}

//
//独自に付け加えたプロシージャ
//

//変数の範囲を0〜Maxに制限
function StayLimit(var n:integer;Max:integer):boolean;
begin
  Result:=false;
  if n<0 then begin n:=0;Result:=true; end;
  if n>Max then begin n:=Max;Result:=true; end;
end;

//初期化ルーチン
procedure TForm1.InitDemo;
var
  i:integer;
  bmiSize,imgSize:integer;
  bmi:^TBitmapInfo;
begin
  //各変数の初期化
  Randomize;
  BallNum:=9;
  for i:=0 to BallMax-1 do
  begin
    BallPos[i]:=Point(Random(640),Random(480));
    BallVec[i]:=Point(Random(20)-10,Random(20)-10);
  end;

  //素材ビットマップの読み込み
  ChrBmp:=TBitmap.Create;
  ChrBmp.LoadFromFile('chr.bmp');

  //TBitmapをDIBに変換
  GetDIBSizes(ChrBmp.Handle,bmiSize,imgSize);
  bmi:=AllocMem(bmiSize);
  ChrPBit:=AllocMem(imgSize);
  GetDib(ChrBmp.Handle,ChrBmp.Palette,bmi^,ChrPBit^);

  //バックバッファの生成（DIB版）          ①
  bmi^.bmiHeader.biWidth:=640;
  bmi^.bmiHeader.biHeight:=-480;
  BackHBmp:=CreateDIBSection(
    ChrBmp.Canvas.Handle,
    bmi^,
    DIB_RGB_COLORS,
    Pointer(BackPBit)
    ,0,0);

  //ビットマップ情報の破棄
  FreeMem(bmi);

  //Demo実行
  ExitFlag:=False;
  Demo;
  ExitDemo;
end;

//メインルーチン
procedure TForm1.Demo;
var
  i,w,h:integer;
  Count,Timer,FPS:integer;
  pB,pS,pM:^DWORD;
  s:string;
begin
  Count:=0;
  Timer:=GetTickCount;
  FPS:=0;

  //DIBとの橋渡しをするメモリDCの作成
  memDC:=CreateCompatibleDC(Canvas.Handle);

  while ExitFlag=false do
  begin
    //BuckBufferクリア
    ZeroMemory(BackPBit,640*480);

    //Ballの移動とBackBufferへの描画
    for i:=0 to BallNum do
    begin
      //Ballの移動
      Inc(BallPos[i].x,BallVec[i].x);
      if StayLimit(BallPos[i].x,607) then BallVec[i].x:=-
BallVec[i].x;
      Inc(BallPos[i].y,BallVec[i].y);
      if StayLimit(BallPos[i].y,447) then BallVec[i].y:=-
BallVec[i].y;

      //Ballの描画
      for h:=0 to 31 do
        for w:=0 to 7 do
        begin
          with BallPos[i] do
          begin
            //バックバッファへのポインタ
            pB:=Pointer(integer(BackPBit)+x+y*640+w*4+h*640);
            //キャラクターへのポインタ
②          pS:=Pointer(integer(ChrPBit)+w*4+(64-h)*32);
            //マスクパターンへのポインタ
            pM:=Pointer(integer(ChrPBit)+w*4+(32-h)*32);
            //バックバッファに重ね合わせ処理をしながら
            //4バイトまとめて書き込む
            pB^:=(pB^ and pM^) or pS^;
          end;
        end;

    end;

    //メモリDCへバックバッファの内容をコピー
    SelectObject(memDC,BackHBmp);

    //情報の表示
    s:=IntToStr(BallNum+1)+
      '個のボールを平均'+
      IntToStr(FPS)+
      'fpsで描画中';
    TextOut(memDC,0,0,
      PChar(s),Length(s));

    //画面への転送
    BitBlt(Canvas.Handle,0,0,640,480,
           memDC,0,0,SRCCOPY);

    //30枚描画ごとにフレームレートを計算
    Inc(Count);
    if Count=30 then
    begin
      FPS:=Count*1000 div (GetTickCount-Timer);
      Count:=0;Timer:=GetTickCount;
    end;

    //Windowsへ処理を戻す
    Application.ProcessMessages;
  end;
  DeleteDC(memDC);
end;

//後処理ルーチン
procedure TForm1.ExitDemo;
begin
  //素材ビットマップの破棄
  ChrBmp.Free;

  //バックバッファの破棄
  DeleteObject(BackHBmp);
end;

//
//Delphiによって生成されたプロシージャ
//

procedure TForm1.FormKeyDown(Sender: TObject; var Key: Word;
  Shift: TShiftState);
begin
  //キー入力イベントに対応した処理
  case Key of
    VK_UP:
      if BallNum<BallMax-1 then Inc(BallNum);
    VK_DOWN:
      if BallNum>=10 then Dec(BallNum);
    VK_ESCAPE:
      ExitFlag:=true;
    VK_F5:
      if ExitFlag then InitDemo;
  end;
end;

procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject);
begin
  ExitFlag:=true;
end;

end.
```



《第4図》32ビット転送する場合は，4ドットの倍数以外となる端数部分の処理を考えなければならない



《第5図》32ビット転送すると，画面端で折り返しが起きる可能性がある

としてあります（①の部分）。これで，バック・バッファ（裏画面）に関しては上下がひっくり返るわけです。メモリ・アクセス時には，先頭アドレスをpとすると，

p+x+(y×640)

という計算で(x,y)座標にアクセスすることが可能になります。

しかし，キャラクター・イメージ用のDIBはそのような座標の反転処理は行なっていないため，左下が原点となっており，座標計算のときには注意が必要です。

転送効率を高めるテクニック！

メモリを転送するときは，1バイト転送命令ではなく32ビット（4バイト）転送命令を使ったほうが，効率よく高速転送できます。

そこで，意識して32ビット単位で転送を行なうように，メモリへのアクセスはDWORDのポインタ[*1]を使って実行しています。

ただし，DWORD単位で転送しているということは，8ビットカラーでは横4ドット幅単位で転送していることです。つまり，それ以下のサイズのビットマップや，4の倍数の横幅でないビットマップを転送する場合は，その端数の部分の処理を別途行なう必要がでてくるわけです（第4図）。

今回は，横幅が4の倍数になるようにキャラクターを作成しました。速度的にはこの方法がベストでしょうが，4の倍数以外になってしまう場合は，端数部分について別の転送処理ルーチンを準備する必要があるでしょう。

端の処理を忘れないようにネ

他にも，DIBを使う場合の注意点として，転送するビットマップがバック・バッファの左右からはみだす可能性も考えておく必要があります。

たとえば，横幅4ドットのキャラクターを，横幅640ドットのDIBの639ドット目から描きはじめた場合を考えてみましょう。この場合，そのまま32ビットぶん転送すると，右端からはみだした3ドットが，左端の1ライン下に描かれてしまうことになります（第5図）。

対処法として簡単なものは，あらかじめバック・バッファを4ドット広く取っておくという方法があります。そうすると，キャラクターをバック・バッファに転送するときには，はみだす部分を気にせずに転送処理を行なえます。

そして，バック・バッファの内容を実画面に転送するときに，その余白の部分は切り捨ててしまえばいいのです。これで，描画の段階では端の折り返しを気にする必要がなくなります。

ちなみに，今回はバック・バッファからはみださない範囲にしか描画しないように，あらかじめ気をつけてプログラムを組んでいます。そのため，上記の処理は行なっていません。

プログラムのコア部分を見てみよう

実際に描画処理を行なっているのは，リスト1の②の部分です。

ここで，それぞれのキャラクターのバック・バッファ上のポインタ（pB），マスク・パターンへのポインタ（pM），キャラクター・パターンへのポインタ（pS）を使って，メモリ内容を転送しています。

転送時に，バック・バッファの内容とマスクのANDを取り，さらにその結果に対してキャラクターとOR演算することによって，重ね合わせ処理を行なっているわけです。

バック・バッファに対しては，先ほど説明したように，座標軸が通常どおりY軸下側に向かって正になります。しかし，キャラクター・イメージ用のDIBに関し

ポインタの表記 [*1] Technical Column

今回のサンプル・プログラムは『Delphi（デルファイ）』（Pascal（パスカル）言語）で作成した。そのため，DWORDのポインタ型は，「^DWORD」と記述している。

C言語で同様の処理を行ないたい場合は，「int *」（32ビット処理系の場合）で表現するのが一般的だろう。移植のときの参考にしてほしい。

てはもともとのボトムアップDIBのままなので，座標計算時の計算も逆になっていることに注意してください。

DIBの利点と欠点を把握しよう！

ここで，もう一度第2表を見てください。GDIにくらべ，DIBでスプライトを実現するほうが，安定して高速描画できる結果がでていますね。

ただし，いまどきのゲーム機のような30fps（フレーム／秒）クラスの高速描画とまではいきません。まあ，「それなりのアクション・ゲームならば大丈夫」といったレベルでしょうか。

GDIとくらべる限りは，DIBならゲーム・プログラミングする気にはなるでしょう。しかし，今まで説明したような，DIBを扱う細々とした注意点をすべてクリアしなければなりません。

また，マシンや動作環境によって，ある程度は速度性能が変化することも忘れないようにしましょう。

いよいよ真打ち DirectDraw登場！

それでは，Windowsでのスプライト実現方法の本命ともいえる“DirectDraw”を使ったサンプルを紹介しましょう（リスト2）。

このリストのコンパイルには，Delphi用のDirectDrawヘッダが必要です。商用ネット『NIFTY SERVE（ニフティ サーブ）』のDelphi関連フォーラムなどから入手しておいてください。

また，ヘッダのバージョンとDelphiのバージョンによって，ActiveX（アクティブ）関連のヘッダを差し替える必要がある場合があります。このあたりは組み合わせによってもちがうので，エラーの内容を見ながら必要なヘッダを用意してください。

DirectDrawは，ゲーム専用のAPIであるため，スプライトを実現するための関数があらかじめ用意されています。また，バック・バッファ等の概念もあらか

《リスト2》DirectDrawレベルでスプライトを実現するサンプル・プログラム（Delphi用）

```
unit Unit1;

interface

uses
  Windows, Messages, SysUtils, Classes, Graphics, Controls,
Forms, Dialogs,
  DDraw;

type
  TForm1 = class(TForm)
    procedure FormKeyDown(Sender: TObject; var Key: Word;
      Shift: TShiftState);
    procedure FormCreate(Sender: TObject);
  private
    procedure InitDemo;
    procedure Demo;
    procedure ExitDemo;
  public
    { Public 宣言 }
  end;

//定数（ボールの最大数）の宣言
const
  BallMax=300;

var
  Form1: TForm1;

//グローバル変数の宣言
  ChrBmp:TBitmap;
  DD:IDirectDraw;
  PriSur,BackSur,ImgBuf:IDirectDrawSurface;

  BallNum:integer;
  ExitFlag:Boolean;
  BallPos:array[0..BallMax-1] of TPoint;
  BallVec:array[0..BallMax-1] of TPoint;

//DirectDrawの設定に関する初期化済み変数の宣言
const
  PrimaryDesc:DDSURFACEDESC=(
    dwSize:sizeof(DDSURFACEDESC);
    dwFlags:DDSD_CAPS or DDSD_BACKBUFFERCOUNT;
    dwBackBufferCount:1;
    ddsCaps:(dwCaps:DDSCAPS_PRIMARYSURFACE or
             DDSCAPS_FLIP or DDSCAPS_COMPLEX));
  ImageDesc:DDSURFACEDESC=(
    dwSize:sizeof(DDSurfaceDesc);
    dwFlags:DDSD_CAPS or DDSD_HEIGHT or DDSD_WIDTH;
    ddsCaps:(dwCaps:DDSCAPS_OFFSCREENPLAIN));

//Formに属さない関数プロトタイプ宣言
function StayLimit(var n:integer;Max:integer):boolean;

implementation

{$R *.DFM}

//
//独自に付け加えたプロシージャ
//

//変数の範囲を0～Maxに制限
function StayLimit(var n:integer;Max:integer):boolean;
begin
  Result:=false;
  if n<0 then begin n:=0;Result:=true; end;
  if n>Max then begin n:=Max;Result:=true; end;
end;

//初期化ルーチン
procedure TForm1.InitDemo;
var
  i:integer;
  BackCaps:DDSCAPS;
  dc:HDC;
begin
  //各変数の初期化
  BallNum:=9;
  for i:=0 to BallMax-1 do
  begin
    BallPos[i]:=Point(Random(640),Random(480));
    BallVec[i]:=Point(Random(20)-10,Random(20)-10);
  end;

  //DirectDrawの初期化
  //DirectDrawオブジェクトの生成
  DirectDrawCreate(nil,DD,nil);
  //DirectDrawのレベルの設定
  DD.SetCooperativeLevel(Handle,DDSCL_FULLSCREEN or
DDSCL_EXCLUSIVE);
  //画面モードの切り替え
  DD.SetDisplayMode(640,480,8);

  //プライマリーサーフェイスの生成
  DD.CreateSurface(PrimaryDesc,PriSur,nil);
  //バックサーフェイスの生成と関連づけ
  BackCaps.dwCaps:=DDSCAPS_BACKBUFFER;
  PriSur.GetAttachedSurface(BackCaps,BackSur);

  //素材ビットマップの読み込み
  //ビットマップのファイルからのロード
  ChrBmp:=TBitmap.Create;
  ChrBmp.LoadFromFile('chr.bmp');
  //イメージバッファの生成
  ImageDesc.dwWidth:=ChrBmp.Width;
  ImageDesc.dwHeight:=ChrBmp.Height;
  DD.CreateSurface(ImageDesc,ImgBuf,nil);
  //イメージバッファへの画像の転送
  ImgBuf.GetDC(dc);

BitBlt(dc,0,0,ChrBmp.Width,ChrBmp.Height,ChrBmp.Canvas.Handle,0
,0,SRCCOPY);
  ImgBuf.ReleaseDC(dc);

  //透明色の設定
  ImageDesc.ddckCKSrcBlt.dwColorSpaceLowValue:=0;
  ImageDesc.ddckCKSrcBlt.dwColorSpaceHighValue:=0;
  ImgBuf.SetColorKey(DDCKEY_SRCBLT,ImageDesc.ddckCKSrcBlt);

  //Demo実行
  ExitFlag:=False;
  Demo;
  ExitDemo;
end;

//メインルーチン
procedure TForm1.Demo;
var
  i:integer;
  Count,Timer,FPS:integer;
  bltfx:DDBLTFX;
  dc:HDC;
  s:string;
begin
  Count:=0;
  Timer:=GetTickCount;
  FPS:=0;

  //画面クリア命令用の初期化
  ZeroMemory(@bltfx,sizeof(DDBLTFX));
  bltfx.dwSize:=sizeof(DDBLTFX);

  while ExitFlag=false do
  begin
    //BuckBufferクリア
      BackSur.Blt(
        Rect(0,0,640,480),
        nil,
        Rect(0,0,0,0),
        DDBLT_COLORFILL or DDBLT_WAIT,
        bltfx);

    //Ballの移動とBackBufferへの描画
    for i:=0 to BallNum do
    begin
      //Ballの移動
      Inc(BallPos[i].x,BallVec[i].x);
      if StayLimit(BallPos[i].x,607) then BallVec[i].x:=-
BallVec[i].x;
      Inc(BallPos[i].y,BallVec[i].y);
      if StayLimit(BallPos[i].y,447) then BallVec[i].y:=-
BallVec[i].y;

      //Ballの描画
      BackSur.BltFast(
        BallPos[i].x,BallPos[i].y,
        ImgBuf,Rect(0,0,32,32),
        DDBLTFAST_SRCCOLORKEY or DDBLTFAST_WAIT);
    end;

    //情報の表示
    BackSur.GetDC(dc);
    s:=IntToStr(BallNum+1)+
      '個のボールを平均'+
      IntToStr(FPS)+
      'fpsで描画中';
    TextOut(dc,0,0,PChar(s),Length(s));
    BackSur.ReleaseDC(dc);

    //画面への描画
    PriSur.Flip(nil,DDFLIP_WAIT);

    //30枚描画ごとにフレームレートを計算
    Inc(Count);
    if Count=30 then
    begin
      FPS:=Count*1000 div (GetTickCount-Timer);
      Count:=0;
      Timer:=GetTickCount;
    end;

    //Windowsへ処理を戻す
    Application.ProcessMessages;
  end;

end;

//後処理ルーチン
procedure TForm1.ExitDemo;
begin
  //素材ビットマップの破棄
  ChrBmp.Free;

  //DirectDraw関連オブジェクトの破棄
  ImgBuf.Release;
  PriSur.Release;
  DD.Release;
end;

//
//Delphiによって生成されたプロシージャ
//

procedure TForm1.FormKeyDown(Sender: TObject; var Key: Word;
  Shift: TShiftState);
begin
  //キー入力イベントに対応した処理
  case Key of
    VK_UP:
      if BallNum<BallMax-1 then Inc(BallNum);
    VK_DOWN:
      if BallNum>=10 then Dec(BallNum);
    VK_ESCAPE:
      ExitFlag:=true;
    VK_F5:
      if ExitFlag then InitDemo;
  end;
end;

procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject);
begin
  ExitFlag:=true;
end;

end.
```

じめ組み込まれています。

このサンプル・プログラムでは，キャラクター・パターン自体は今までと同じものを使用しています。しかし，DirectDrawでは透明色指定ビットマップ転送命令があらかじめ用意されているため，マスキング・パターンは利用してません。

DirectDrawプログラミングの詳細については，細かく説明していると非常〜に長くなってしまいます。そのため，各関数の具体的な内容の説明は省略します。要望があるようなら，今後くわしく紹介したいと思います。

DirectDrawのメリットは超高速描画！

つぎに，第3表の実行結果を見てください。

やはり，今までのGDIやDIBなどとくらべると，ダントツで高い描画性能を持っていることがわかります。とくに，スプライト・パターンが増えても30fpsを超える性能がでている点は，注目すべきでしょう。

また，特徴として，画面をDirectDrawの専用モードに切り替えてからプログラムを実行することがあります。そのため，もとの画面モードとは関係なく，一定の描画速度を実現しています。

ちなみに，サンプルでは現在の描画速度を画面に文字列で表示するために，DirectDrawをGDI互換モード（GetDC）にして文字表示を行なっています。これによって，サンプルはDirectDrawのピュアな関数のみで作成したプログラムではなくなります。つまり，速度的にはそこで足を引っ張られている形になると考えられます。

DirectDraw命令の範囲内で動作する「文字表示ルーチン」を別途用意することで，さらなる高性能を引きだすことも可能でしょう。

OSに標準装備されていない…

DirectXが登場したはじめのころは，以下の2点が問題視されていました。

●各ハードウエア専用のドライバが必須であること

●動作が今一つ不安定であること

しかし，現在ではドライバも充実し，たび重なるバージョン・アップによって（現在バージョン6のβ），動作も安定しています。速さも安定度も十分だといえる完成度を見せているわけです。

ただし，Windows95では，あくまでDirectXはオプション扱いです。つまり，DirectDrawを使ったプログラムは，OS標準環境では動かないということになります。

実際には，世の中の大半のホビー・ユーザーのマシンにはDirectXがすでに組み込まれているとは思いますが，それでも標準でないという点は足かせですよね（ちなみにWindows98にはDirectDrawが標準装備されている）。

デバッグが大変なのだ！

DirectXは，プログラミングがしにくいという大きな欠点があります。これは，DIBの場合のように「単にプログラムが複雑になる」という問題ではありません。

プログラミングには，“デバッグ”という作業が必須です。しかし，DirectDrawは基本的に，画面を専用モードに切り替えて実行します。そのような状態でプログラムがエラー終了した場合，Windowsの通常画面にもどることなくプログラムが止まってしまうことになります。

つまり，デバッグ作業中に本当にバグがでた場合，プログラマーはそこからのデバッグ作業を行なうことができないのです。

DirectDrawを使ったプログラムを組む場合は，それなりの対処法（エラー・トラップをまめに行なってバグがでたら復帰ルーチンに飛ぶようにしておくなど）を身につけるか，あるいは『Visual C++』などを使ってリモート・デバッグ（複数マシンでの開発）をする必要があるでしょう。

《第3表》DirectDrawでのスプライト速度

色数	8ビットカラー	16ビットカラー	24ビットカラー
10個	50fps	50fps	50fps
100個	48fps	48fps	48fps
300個	32fps	32fps	32fps

※動作環境はPentium-150MHzのWindows95マシンで，ビデオカードはMatrox Milleniumを使用。

まとめ　めんどうだけどDirect Drawが一番！

さて，2か月にわたって，Windowsのスプライト実現方法を3パターン紹介してきました。それぞれの使い道についてまとめてみましょう。

●GDI

GDIに関しては，GDI命令の得意とするもの（パターン転送以外）を使ったり，あるいは最低限のキャラクターで表現できるゲームなどを作る場合には，使ってもいいでしょう。

ただし，本格的なゲームを作るには力不足といえます。

●DIB

ひとまずそれなりの描画関数セットを用意できれば，これが一番信頼できる方式です。ただし，せいぜい20fps程度までを基本とした，速度以外がウリのゲームを作るほうが無難です。

●DirectDraw

ここまで来れば，ゲーム機レベルの速度を実現することも可能です。しかし，デバッグのむずかしさや互換性の検証など，めんどうな点もたくさんあります。

ある程度本格的なゲームを作る覚悟をきめてから，DirectDrawプログラミングに手をだすほうがいいでしょう。

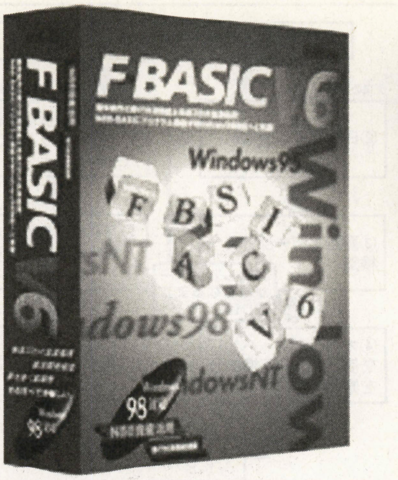
また，DirectDrawには，全画面を占有しないモードもあります（速度はあまり期待できないけど）。最初はそのモードで開発していき，最終的に全画面モードで実行するアプリケーションにするのが，一番パフォーマンスのいいWindowsのゲーム開発なのではないでしょうか。

というわけで，それぞれ自分の作りたいプログラムにあった方式を採用しつつ，ゲーム・プログラミングにはげんでください。

それでは，また来月。ネタ募集中です。

新連載 入門者に最適のWindowsプログラミング・ツール
DOS-BASICからの移行実績はNo.1！

スタート！ Windowsプログラミング by F-BASIC（エフ・ベーシック） V6



TEXT & PROGRAMMING●椛島たけし

椛島たけし
(Takeshi Kabashima)
Profile
熊本県生まれ。パソコンとの出会いは，中学生のとき電器店で。夏休みに電器店に毎日かよい，ROM BASICのソースをパンチしていた。触っていた機種は，今となっては不明。というより，展示してあるパソコンを片っ端からいじっていたのだ（笑）。

第1回　新登場したF-BASIC V6の詳細レポート！

先月7月17日より，いよいよ『F-BASIC V6』（価格35,000円）の発売が開始されました！　この連載では，“F-BASIC V6を使ってはじめるWindowsプログラミング”をテーマに基礎から応用までを解説していきたいと思います。今月は，F-BASIC V6の新機能について紹介していきましょう！

F-BASIC V6
価格35,000円
《問い合わせ先》
富士通ミドルウェア株式会社
☎045-471-0282 FAX045-475-1958
（土日・祝祭日のぞく9:00～12:00，13:00～17:00）
ホームページ
http://www.infoweb.ne.jp/fmw/
価格35,000円
《動作環境》
日本語Windows95／NT（3.1対応版も付属）
486DX以上のCPU
メモリ16Mバイト以上
ハードディスク空き容量40Mバイト以上

みなさん，はじめまして！

今月から，F-BASIC V6の記事を担当させていただく，椛島たけしです。ベーマガ読者のみなさん，よろしくお願いしますね。

さて，これからF-BASIC V6を使って，Windowsプログラミングについて勉強していきます。読者のみなさんの中には，すでにF-BASICシリーズを使っている人や，これからはじめようと思っている人もいるでしょう。この連載では，初心者から上級者まで，なるべく多くの人が楽しめるように進めていきたいと思っています。

この連載の予定としては，はじめにF-BASIC V6の技術解説とともに，Windowsプログラミングの基礎について少しずつ説明していきます。昔ながらの“手続き型BASIC（行番号のあるもの）”も楽しいのですが，せっかく新しい機能があるわけですから，使わない手はありません。そのためには，少しだけWindowsの知識も必要になります。

「Windowsプログラミングってむずかしそうだから，ちょっと…」という人も安心してください。ちょっとしたコツをのみ込めば大丈夫なのです。みなさんのよく知っている手続き型BASICを前提に話を進めていきますので，気楽に学んでいきましょう！

《第1図》これが『F-BASIC V6』の画面だ！

F-BASIC V6の新機能を見よ！

それでは，まずはF-BASIC V6の新機能について紹介していきましょう。

F-BASIC V6を起動して，[ヘルプ]メニューの[バージョン情報]を表示した画面は，**第1図**のようになります。メニュー項目とか全体のイメージは，ほとんど前バージョンと変わっていません。

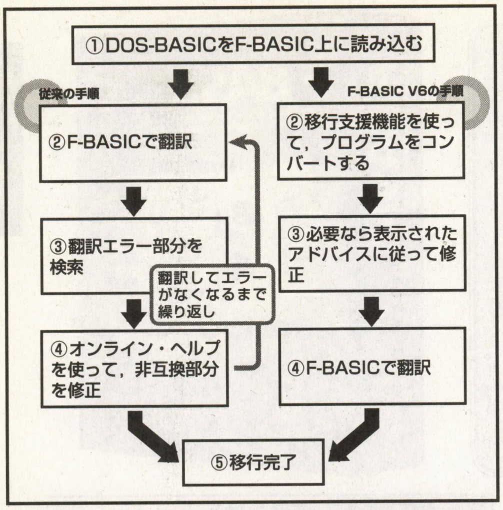
しかし，内部的には大幅な機能強化がなされています。あんまり多すぎて全部は説明しきれませんが，主なポイントを紹介してみましょう。

“移行支援機能”でラクラク変換！

新機能の目玉は，“移行支援機能”です。これまでのバージョンでは，同梱されている互換表を見ながらプログラムに修正を加えて，コンパイルしてエラーをなくしていく，という作業が必要でした。

しかし，この機能を使うことで，DOS-BASICのプログラムを読み込むとリストが自動的にF-BASIC V6の文法に変換してくれるのです。「昔，N88-日本語BASICで作ったゲーム・プログラムをWindowsに移行したいんだけど，何だかめんどうだな～」なんて考えたことがある人には，うってつけの機能でしょう（**第2図**）。

仮に変更すべき点があっても，そのような箇所にはちゃんとコメントが入りますので，楽に修正できます。**第3図**に，実



《第2図》F-BASIC97以前と，今回新登場したF-BASIC V6の移行手順のちがい。F-BASIC V6を使ったほうが，圧倒的に楽になっている！

際に移行支援機能を使った手順をあげておきます。いかに簡単にできるか，そのイメージがつかめると思います。「もっと早くほしかった！」というF-BASICユーザーも多いのではないでしょうか？　この機能だけでも，バージョン・アップする価値アリなのです。

また，“数値データ変換ツール”を利用することによって，大切な資産のひとつであるランダム・ファイルを，Windows上でも活用可能になります。複雑な内部形式（FAC⟷IEEE）のデータを，簡単にコンバートできるわけです。

もちろん，従来の数値データ変換ライブラリによって，プログラム中でデータ変換を行なうことも可能です。以前のプログラムの動作も保証されていますので，バージョン・アップ・ユーザーも，安心して使うことができるでしょう。

開発ツールの拡張にも注目！

パソコン用のゲームを作成している会社などでは，複数のユーザーが同じマシンで開発を行なうことがよくあります。読者のみなさんも，学校やグループなどで，1台のパソコンを複数の人で共同プログラミングしている場合があるでしょう。

今までF-BASICは，同じユーザー名でしか使用できませんでしたので，セキュリティ（保安）などに不安がありましたし，何よりも不便でした。

今回のバージョン・アップで，F-BASIC V6はWindows NTなどの環境で，一つのマシン（クライアント）から複数のユーザー名でログインしても利用できるようになりました（マルチ・ユーザー対応）。すでに，学校の授業などでF-BASICを使用している人も，自分の名前でログインして自分専用のF-BASIC V6を使用できる環境になるわけです。

他にも，開発ツール関連の拡張ポイントがあります。それは，作成したプログラムを配布するための“セットアップ・ツール”が添付されたことです。

このセットアップ・ツールは，F-BASICで作成されており，ソース・プログラムも添付されています。ですから，ちょっと改造して自分だけのセットアップ・プログラムを作ることも可能です。

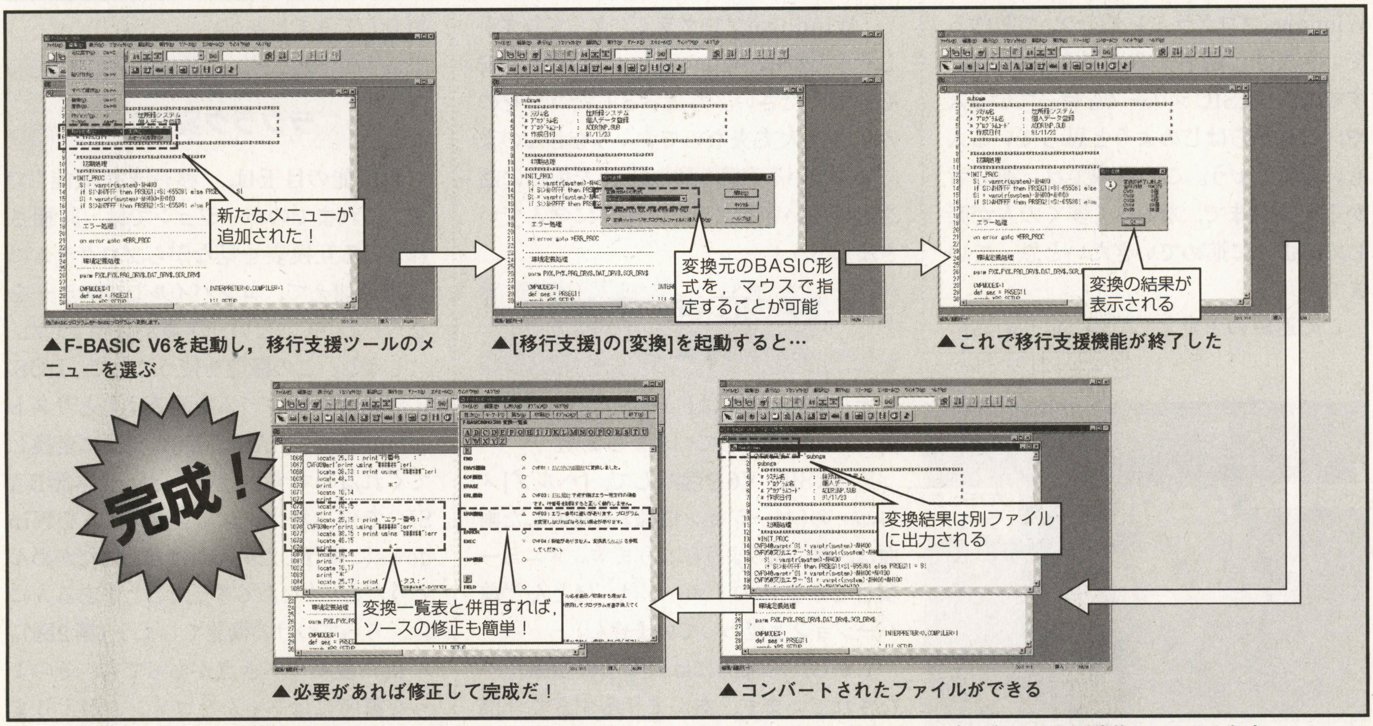
自分で作成したプログラムを友達に配布して，「このセットアップ・プログラム，ちょっと凝ってるね」といわせて差をつけちゃいましょう。このセットアップ・ツールについては次回以降に取りあげたいと思います。

Windows98への対応と新技術対応

F-BASIC V6は，今世間をにぎわしている“Windows98”にも対応しています。

ただ単に「Windows98で動く」ということではなく，“電源制御”などWindows98から実装された機能も使うことができます。たとえば，「10分たったらレジューム（バッテリ節約モード）にする」なんてことが可能なのです。

また，“インテリ・マウス制御”“シェル・ドロップ機能”“タスクトレイ・アイコン制御”など，Windows95から実装されている付加機能にも新たに対応しています。これらの機能を使って，従来のBASICプログラミングから一歩踏み込ん



▲F-BASIC V6を起動し，移行支援ツールのメニューを選ぶ

▲[移行支援]の[変換]を起動すると…

▲これで移行支援機能が終了した

▲必要があれば修正して完成だ！

▲コンバートされたファイルができる

《第3図》F-BASIC V6の新機能“移行支援ツール”を使って，DOS-BASICプログラムをWindowsプログラムとして変換しているようす

だ，新しい世界に挑戦してみるのも楽しそうです。

個人的には，CGI（Common Gateway Interface）作成機能に注目しています。CGIとは，インターネットのWWWサーバと通信するインターフェースのことです。

といっても，よくわからない人がいるかもしれませんね。たとえば，ホームページでよく見るアンケートとか伝言版などを作成するためには，CGI用のプログラムを作成する必要があります。

一般的には，このような機能を実現するには，できあいのプログラムを利用したり『C言語』や『Perl』という言語で作成します。しかし，F-BASIC V6なら，CGIが作れてしまうんですね。この機能についても，次回以降くわしく紹介したいと思います。

なぜ？ マニュアルが変わった！

これまでのF-BASICには，『使用手引書』と『文法書』というマニュアルが付属していました。これが，F-BASIC V6では『リファレンス』と『プログラミングガイド』に変わったのです。

ただ名前が変わっただけではなく，今までバラバラだった基本命令と拡張関数をプログラミングガイドにまとめ，命令・関数などが参照しやすくなっています。

もちろん，前バージョンで好評だった『入門書』も添付されていますので，プログラミング初心者も安心です。

「マニュアルが変わったといっても，たいしたことないでしょ？」と思う人もいるかもしれませんね。しかし，私が評価したいのは，変わった“内容”よりも“変わったこと自体”です。

実は，以前のマニュアルは「わかりにくいので変えてほしい」というユーザーの声があったらしいのです。そんなユーザーの要望を反映して，今回全編改定となったらしいですね。その姿勢を評価したいのです。

今後も，「こんな機能がほしい」とか「ここは使いづらい」とかがあったら，要望をだすことが大切です。そうすることで，F-BASICがみなさんとともに成長していくと思いますよ。

F-BASIC V6は こんな人におすすめ！

Windows上で動作するBASIC言語は，マイクロソフトの『Visual Basic』が有名ですね。「あのマイクロソフトが作ったんだから，そっちのほうがいいんじゃないの？」という人もいるかもしれません。

しかし，F-BASIC V6は，Visual Basicよりいい点がたくさんあるのです。どちらが優れているというより，適材適所といえますね。

それでは，どんな人にF-BASIC V6がおすすめかを紹介しましょう。

Q 今までBASICで組んだ，たくさんのプログラムを捨てたくないんだけど？

A 前述したように，F-BASIC V6は，DOS-BASICからの移行支援機能が追加されています。過去の資産といえるプログラムも，簡単に移植できます。

Q 学校で，フローチャート（流れ図）は習ったんだけど，それ以降がよくわからない…。

A F-BASIC V6では，フローチャートからプログラムをスムーズに作ることができる特徴を持っています。中学校や高校で習う，手続き型のプログラミングにも対応しています。

Q 『COBOL言語』は知っているんだけど，BASICはちょっと不安に思えるのだが？

A 手続き型のプログラムに慣れた人であれば，同じ手続き型のプログラムが作成できるF-BASIC V6はすぐに修得できます。またBASIC言語は，簡単な英語に近いコンピュータ言語ですので，理解も容易です。

Q BASICはわかるんだけど，Windowsのプログラムはむずかしいのでは？

A 従来のBASICから入って，いつのまにかWindowsのGUIプログラミングを身に付けることができます。

Q むずしいことはわからないけど，とりあえずプログラムを作りたい…。

A F-BASIC V6には，豊富なサンプル・プログラムが添付されています。もちろん，ゲーム・プログラムも用意されています。あとは，この連載を読んでいけば大丈夫（笑）。

それでは，逆にF-BASIC V6に向かない人は，どのような人でしょうか？

- **熱烈なマイクロソフト・ファンで，マイクロソフト以外のソフトは絶対使いたくない人**
- **「つぎはブラウザでも作ってみようかな」という，ハイレベルなC言語プログラマー**

う〜ん，他にはあまり思いつきませんね。

次回からプログラミングが はじまる！

来月からは，F-BASIC V6を使って具体的なプログラミングに入っていきます。ぜひ，みなさんF-BASIC V6を用意しておいてください。

また，取りあげてほしいテーマや疑問，質問などは，下記あて先にどしどし投稿してください。できる限り，誌面で紹介したいと思います。

■あて先
〒141-8715 東京都品川区東五反田 1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『F-BASIC V6』係

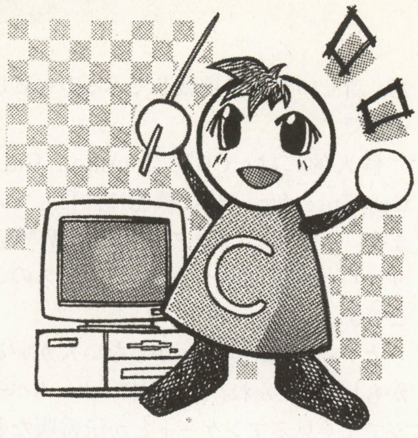
バージョン・アップ情報

F-BASIC for Windows3.1／F-BASIC95／F-BASIC97の登録ユーザーは，以下の価格でF-BASIC V6にバージョン・アップすることができます。くわしくは，お問い合わせください。

■価格12,000円（税別）
■問い合わせ先
富士通株式会社 ソフトサポートセンター
〒206 東京都稲城市大丸1405番地
☎0423-78-3695（土日祝日をのぞく9:00〜17:00）

ハロー C言語ワールド

学生＆未来のプログラマー必見！
今度こそつまずかないC言語講座



第2部 第6回　配列変数のメリット

四辻孝文（すたじおのま）

今回は配列変数というものについてやっていきます。

以前変数について説明したときに，「変数は頭の中の一時的な記憶」というふうに説明をしましたよね。今回は，「変数はハコのようなものである」ということで解説していきたいと思います。

変数は箱という考えかた

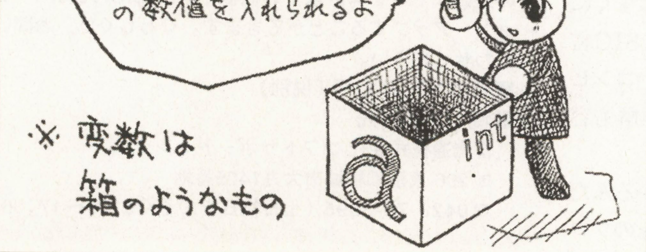
プログラムに「int a;」という変数の宣言があったとします。これによって「int」型（整数）の変数「a」が使えるようになったわけですが，これを「変数は箱」という考えかたでいうと，「a」という名前で「int」型用の箱が作られたということになります。

この箱には「int」，つまり整数型の数値を入れることができるわけですね。

ひとつの変数にはひとつの値

ひとつの変数には，基本的にひとつの値しか入れることはできません。つまり変数は使いたい数だけ宣言しなければいけないことになります。

ここでちょっと「ハードディスク3台について，容量と価格を入力して，Byteあたりの値段を求めるプログラム」っていうのをつくってみます（ほとんど意味がないプログラムだけど，まぁ例題ってことで）。




```
#include<stdio.h>

void main(){
        int hd1_youryou,hd1_nedan;
        float hd1_bytene;
        int hd2_youryou,hd2_nedan;
        float hd2_bytene;
        int hd3_youryou,hd3_nedan;
        float hd3_bytene;

        printf("HD1の容量[MByte],値段¥n");
        scanf("%d,%d",&hd1_youryou,&hd1_nedan);
        printf("HD2の容量[MByte],値段¥n");
        scanf("%d,%d",&hd2_youryou,&hd2_nedan);
        printf("HD3の容量[MByte],値段¥n");
        scanf("%d,%d",&hd3_youryou,&hd3_nedan);

        hd1_bytene=(float)hd1_nedan/hd1_youryou;
        hd2_bytene=(float)hd2_nedan/hd2_youryou;
        hd3_bytene=(float)hd3_nedan/hd3_youryou;

        printf("HD1　容量%d　値段%d　1MByteあたり%f.3¥n",hd1_youryou,hd1_nedan,hd1_bytene);
        printf("HD2　容量%d　値段%d　1MByteあたり%f.3¥n",hd2_youryou,hd2_nedan,hd2_bytene);
```

```
        printf("HD3 容量%d 値段%d 1MByte
あたり %f.3¥n",hd3_youryou,hd3_nedan,hd3_
bytene);
}
```

このプログラムについて解説

まず簡単にプログラムの説明をします。最初に変数の宣言をします。「hd1_youryou」が容量,「hd1_nedan」が値段です。この二つは整数型でいいので「int」型で宣言しています。

「hd1_bytene」は1バイトあたりの単価を入れておくための変数です。これには小数が含まれる可能性があるので,「float」型にしてあります。

同じように「hd2」「hd3」の変数についても宣言しています。

つぎに「scanf」関数で容量と値段を入力させます。

少数値を求めるには,実数型にキャストする

入力された容量と値段から,バイト単価を求めるには

(値段)÷(容量)

という計算をすればいいですね。でもここで,単純に

```
hd1_bytene=hd1_nedan/hd1_youryou;
```

とやるとうまくいきません。ためしにやってみるとわかりますが,「hd1_nedan」に28000,「hd1_youryou」5400が入っている場合,さっきの式だと5になってしまいます。どちらの変数も整数型なので,式の結果も整数型になり,小数点以下が切り捨てられてしまうんです。

ちゃんと小数点以下の値を求めるには,整数型の値を実数型に変換して計算させる必要があります。

値の型を変えることをC言語ではキャストと呼び,キャスト演算子を使って値の型を変換させます。たとえばここで,「int」型の変数「hd1_nedan」を実数型である「float」型に変換するには

```
(float)hd1_nedan
```

というように,変換したい型名をカッコ( )でくくったものを変数の前につければいいのです。ここでの(float)がキャスト演算子というわけです。こうしてさっきの式を

```
hd1_bytene=(float)hd1_nedan/hd1_youryou;
```

のように書き換えると,ちゃんと小数点以下の値も求まります。

逆に「(int)」でキャストすると,小数点以下を切り捨てることができます。これを利用すると,四捨五入を行なうこともできます。「multi」という実数型の変数の値を小数点以下四捨五入して整数にする場合は

```
multi=(int)(multi+0.5)
```

とすれば四捨五入されます。たとえば「multi」の値が11.53だった場合,「11.53+0.5」で12.03になりますよね。それが「(int)」でキャストされて小数点以下が切り捨てられるので12になります。もしも「multi」の値がさっきよりちょっと少なくて11.12だった場合には「11.12+0.5」で11.62。これはキャストされると11になります。…ほら,四捨五入されてるでしょ。

ちょっと話がずれちゃいましたね。でもとりあえずこれで,バイト単価は求まりました。さっきと同じようにこれを「hd1」「hd2」についても行なっています。

結果の表示,実数は%fで

最後に計算結果を表示して,このプログラムは終わりです。結果の表示にはいつもどおり「printf」関数を使いますが,今回は実数を表示する部分があるので,その部分については「%d」ではなく,「%f」というのを使います。

いつも変数の値を表示させるために使っている「%d」は出力変換仕様というものの ひとつで,これにはほかにもいろいろな種類があります。この出力変換仕様については,いずれ(文字列を表示させるとき)くわしく説明すると思いますので,とりあえず今のところは「%d」と「%f」について簡単に説明します。

もう何度も使っているのでわかるとは思いますが,たとえば

```
printf("HMX-%d¥n",multi);
```

というプログラムがあった場合,「HMX-」まではそのまま表示されて,「%d」の部分が変数「multi」の値に置き換わって表示されるんでしたよね。そして「¥n」は改行でした。変数「multi」の値が12なら,「HMX-12」と表示されて改行されるわけです。

この「%d」の「d」は10進「Decimal」のdからきていて,「10進数で表示する」という機能を持っています。「%f」の「f」は浮動小数点「Floatingpoint」の「f」で,10進数浮動小数点表記で表示を行ないます。「浮動小数点」というとなんだかよくわからないような気がしますが,ようするに小数点以下も表示する形式なわけです。

出力変換仕様で桁数を指定

出力変換仕様では,表示する桁数も指定できます。桁数を指定するには,「%d」の場合「%」と「d」の間で10進数で指定します。「%f」なら「%」と「f」の間ですね。たとえば,さっきの変数「multi」を5桁で表示するには

```
printf("HMX-%5d¥n",multi);
```

とします。足りなかった桁数の分はスペースで埋められます。この場合「HMX-　12」という表示になります。

空白でなく「0」で埋めたい場合は,0フラグというものを出力変換仕様に追加します。フラグの位置は「%」の直後,この場合「5」の前です。

```
printf("HMX-%05d¥n",multi);
```

で「HMX-00012」と表示します。表示する値が,指定した桁数よりも多い場合,指定は無視されます。

```
printf("HMX-%1d¥n",multi);
```

の場合は,「HMX-12」という表示になるわけです。

「%f」の場合は,ここで指定する桁数は小数点も含む全体の桁数(小数点も含むので,文字数と言ったほうがいいかもしれませんけど)になります。ただし,次に説明する小数点以下の桁数を指定しない場合,デフォルトでは6桁(「.6」が指定されたの

と同じ）になります。

小数点以下の桁数を指定して表示したい場合は，ピリオド「.」に続けて桁数を指定します。変数「celio」が0.13の場合で例を挙げてみますね。

```
printf("HMX-%f¥n",celio);
printf("HMX-%5.2f¥n",celio);
printf("HMX-%05.2f¥n",celio);
```

これを実行すると

```
HMX-0.130000
HMX-  0.13
HMX-000.13
```

と表示されます。

最初の「%f」だけで表示させた場合，さっき言ったように小数点以下6桁で表示します。「%5.2f」の場合は，全体を5桁，小数点以下を2桁で表示します。0フラグも有効です（「%05.2」のように）。

無駄な処理っぽい

少し長くなってしまいましたが，これでプログラムの説明は終わりました。

さて，じつはここからが本題です。今のプログラムを見ると，なんだか同じような処理が続いていて，無駄なように思えます。同じ処理を3回繰り返せばいいような感じですね。

この例はまだ3個だからいいですけど，これが100個…1000個……となっていくと，この方法では大変なことになります。

配列変数

こういう場合には配列変数を使うと，プログラムをすっきりまとめることができます。配列変数は，ひとつの名前の変数に添字をつけて，その添字で管理できるものです。変数の箱がいくつかつながったような感じです。

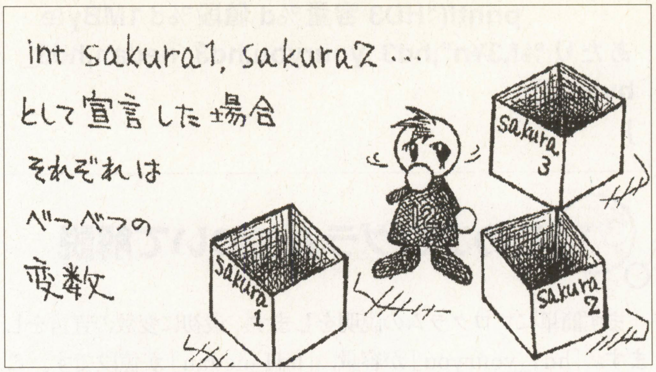
“同じ名前を持つ箱がいくつか集まっていて，「～という箱の～番目」というように指定できる”と考えるとわかりやすいかもしれません。

配列変数の宣言

配列変数を使うときも普通の変数と同じように，宣言する必要があります。宣言は普通の変数と同じように「[型名]　[変数名]」で，変数名の後に要素数を指定します。「sakura」という変数を「int」型，要素数10で宣言する場合

```
int sakura[10];
```

のように宣言します。変数名の後ろに角カッコ「[]」で要素数を指定すればいいんですね。こうすると「sakura[0]」「sakura[1]」「sakura[2]」……「sakura[8]」「sakura[9]」10個の変数を使うことができるようになります。ただし，ここで添字が0から9までだということに気をつけないといけません。BASICで「DIM SAKURA(10)」と宣言した場合は，0から10の11個だった



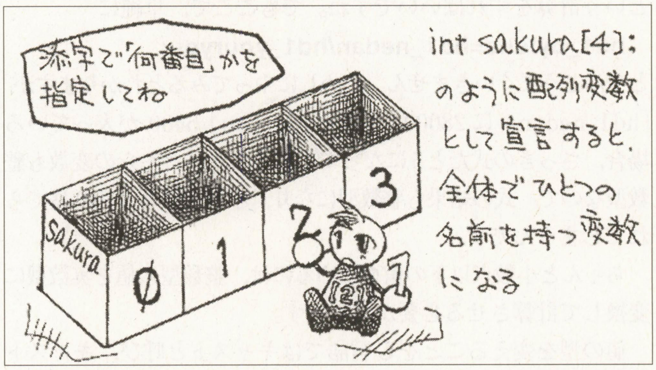
ので，BASICをやっていた人は勘違いしないようにね。

配列変数は普通の変数とまったく同じように使うことができます。ちがうのは添字がついているということだけです。

配列変数が便利なところは，添字の部分を変数で指定できるという点にあります。たとえば最初のプログラムで「HD1」「HD2」「HD3」の容量と値段を入力させる部分は

```
printf("HD1 の容量[MByte], 値段 ¥n");
scanf("%d,%d",&hd1_youryou,&hd1_nedan);
```

という処理が3回繰り返されているのがわかると思います。ただ，この場合「hd1_youryou」「hd2_youryou」「hd3_youryou」などは，まったく別の変数なのでこうするしかありません。



配列変数のメリット

もうちょっと単純な例で説明しますね。10個変数があったとして，そのすべてに1を足すという処理は，普通の変数10個だと

```
tomoyo0+=1;
tomoyo1+=1;
tomoyo2+=1;
tomoyo3+=1;
tomoyo4+=1;
tomoyo5+=1;
tomoyo6+=1;
tomoyo7+=1;
tomoyo8+=1;
tomoyo9+=1;
```

と，同じような処理を何度も書かなければいけませんが，配列変数を使うと

```
for(i=0;i<10;i++)
```

```
tomoyo[i]+=1;
```

という処理ですませることができます。変数の数が増えても(要素数が多くなっても）これなら，簡単に対応できますね。

配列変数を使うと，こんなに短くなる

最初に書いたプログラムを，配列変数を使って書き直してみることにします。「ハードディスク3台について，容量と価格を入力して，Byteあたりの値段を求めるプログラム」でしたね。書き直したプログラムはこうなります。

```
#include<stdio.h>

void main(){
        int hd_youryou[3],hd_nedan[3];
        float hd_bytene[3];
        int i;

        for(i=0;i<3;i++){
                printf("HD%dの容量[MByte],
値段¥n",i+1);
                scanf("%d,%d",&hd[i]_your
you,&hd[i]_nedan);

                hd[i]_bytene=(float)hd[i]_ne
dan/hd[i]_youryou;
        }

        for(i=0;i<3;i++)
                printf("HD%d 容量%d 値段%
d 1MByteあたり%f.3¥n",i+1,hd[i]_youryou,hd
[i]_nedan,hd[i]_bytene);
}
```

```
HD1の容量[MByte].値段
4200.25000
HD2の容量[MByte].値段
5200.27000
HD3の容量[MByte].値段
6400.35000
HD1 容量4200 値段25000 1MByteあたり5.952
HD2 容量5200 値段27000 1MByteあたり5.192
HD3 容量6400 値段35000 1MByteあたり5.469
```

同じような処理x3を，同じ処理x3でやる

プログラムは，まず配列変数を宣言しています。同じ目的で使う変数は，もとのプログラムとほとんど同じ名前にしました。それぞれ要素数は3です。つまり添字は0から2になるわけですね。それと，繰り返し処理で使うカウンタ変数として，「i」を宣言します。

さて，ここから先が配列変数を使うことによって簡略化された部分です。同じような処理が3回並んでいた部分を，同じ処理を3回繰り返すという処理に書き直しています。

3回繰り返すために「for」でループさせます。このループの中で，容量と値段の入力とバイト単価の計算を行ないます。1回ループするたびに変数「i」の値が0→1→2と増えていき，それが添字になった各配列変数に入力されていくわけです。

入力要求のメッセージで「HD1」「HD2」「HD3」と表示されるように，変数「i」に1を足した値を「HD%d」として表示させています。

入力が終わると，すぐにバイト単価を計算させています。これだと，もとのプログラムとはちょっと処理の順番が変わってしまいますけど，値などにはまったく影響しないので，これでも大丈夫です。もとのプログラムと同じ処理の順番にするには

```
for(i=0;i<3;i++){
                printf("HD%dの容量[MByte],
値段¥n",i+1);
                scanf("%d,%d",&hd[i]_your
you,&hd[i]_nedan);
        }
for(i=0;i<3;i++)
                hd[i]_bytene=(float)hd[i]_ne
dan/hd[i]_youryou;
```

というように，「for」ループを二つにわければOKですね。

結果表示も繰り返しで

結果表示の部分も，「for」の繰り返し処理ですませています。

こうしてみると配列変数を使うことでかなりプログラムが簡略化されたのがわかると思います。これなら100個になっても1000個になっても大丈夫です(実行時の入力は大変だけど)。配列変数の要素数を多くして，そのぶん繰り返し回数を多くすればいいだけですからね。

最後に

実際に配列変数の説明をしている部分より前置きが長くなってしまいましたね。でもこれは，配列変数のメリットをわかってもらいたかったからなんです。配列変数の説明はそんなにむずかしいものではないのですが，配列変数はどう使うと便利なのかってことがわからないと，使いかただけわかっていても仕方ないと思ったからです。

今回は1次元配列についてしか説明できませんでしたけど，そのうち多次元の配列についても説明しようと思います。

それでは，また来月。

ほななぁー。

ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

先生と生徒のための BASIC（ベーシック）プログラミング講座

CG Illustration●Susumu Tamura

TEXT & PROGRAMMING●東 幸太

第76回　重さの概念を“運動方程式”で把握しよう！

《Windowsマシン・FM TOWNS・PC-9801／9821シリーズ対応》

みなさんの使っているパソコンは，“重い”ですか？　パソコンには，携帯性をまったく考えないタワー型パソコンから，携帯性最優先のミニノート・パソコンまで，いろいろな種類があります。その性能は，タワー型パソコンのほうが優れていますが，重量が20[kg]と移動させるのも大変なものもあります。このように重いものほど動かすのがむずかしいわけですが，今回はこの関係を数式で示し，BASICでシミュレートしてみましょう。

東 幸太 (Kouta Azuma)
Profile
Windows98の登場で，一段とパソコンは使いやすくなったが，パソコン・プログラミング環境は変化が少ない。とくに，初心者向けのBASICプログラミング環境はここ数年，ほとんど変化していないのが残念。BASIC98なんてものが発売されてほしいところである…。あ，もう出てるか。

なぜ重いモノは移動させにくい？

パソコンに限らず，重い物体を移動させようとすると，大きな力が必要になります。逆に，軽い物体を移動させる場合は，小さな力でも十分です。

「物体を移動させる」というプロセスは，言葉では“移動”の一つになっていますが，実際には以下のような2段階のプロセスになります。

(A) 物体に加速度をあたえる
(B) 加速度によって位置が変化していく

このうち，加速度から位置を決定していくBのプロセスは，先月と先々月で紹介した“速度方程式”という数式で扱えます。

ただし，この速度方程式には，物体の質量の項が含まれていません。つまり，Bのプロセスは物体の質量の影響を受けず，重い物体でも軽い物体でも同じように位置が変化していくのです。

しかし，実際には物体の質量に応じて，移動に必要な力はちがいますよね。つまり，Aのプロセスで，物体の質量が影響していると考えられます。

「重い物体ほど加速しにくい」という感覚は，誰でも体験したことのあるものでしょう。野球のボールは軽く力を加えるだけですぐに飛んでいきますが，サッカーのボールは，それなりに大きな力を加えないと同じようには飛んでいきません（**第1図**）。

そこでつぎに，道路を走る自動車やバス，オートバイをくらべてみましょう。

オートバイはエンジンのパワーは小さいのですが，重量が軽いために加速／減速の能力はもっとも高くなっています。逆に，バスはパワーは非常に大きいものの，重量が大きいために，加速・減速はそれほど素早くありません。普通の自動車は，両者の中間になります。

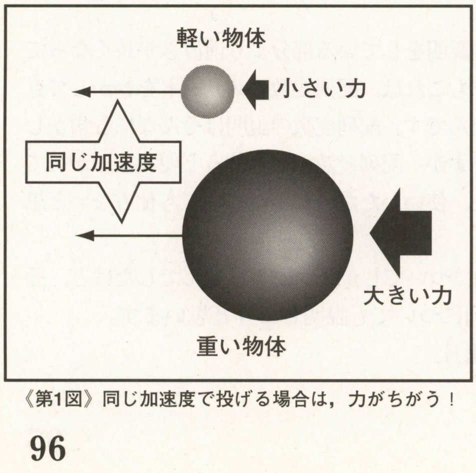
このように，加速，減速の能力は，加減速の力だけではきまらず，その力を受ける物体の質量によっても変化するのです。

運動方程式にあてはめて考えよう！

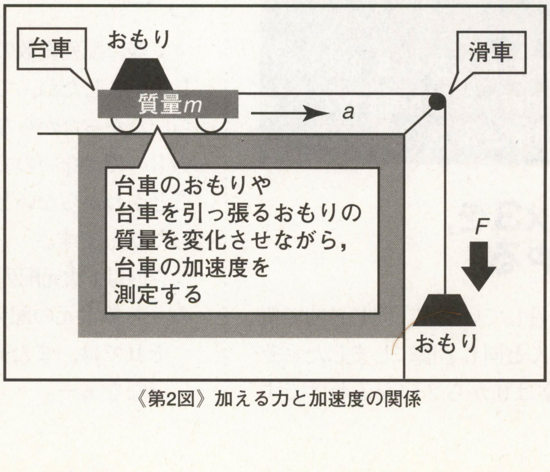
質量m[kg]を持つ物体に力F[N]を加えたときに，加速度a[m／s^2]が生じたとき，つぎのような関係になります。

$F=m \cdot a$　　　…①

これが，一般に“運動方程式”と呼ばれている式です。力と加速



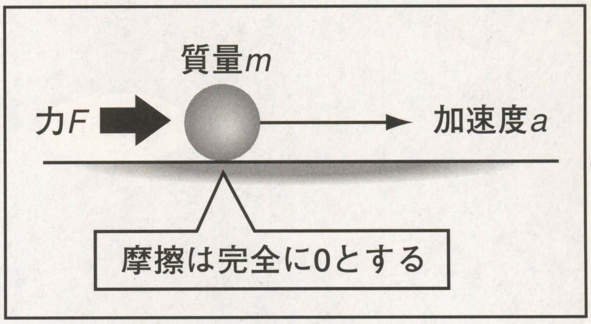
《第1図》同じ加速度で投げる場合は，力がちがう！



《第2図》加える力と加速度の関係

《リスト1》運動方程式のシミュレーション・プログラム・リスト

```
10 width "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR ,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 DT=0.1 '刻み時間
30 dim cc(7)
40 for i=0 to 7
50  cc(i)=i*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 50 CC(I)=I
60 next
70 cc(0)=0
80 cls 'N88BASICは 80 CLS 3
90 line(0,399)-(639,399),pset,cc(1) 'N88BASICはPSET,をとる
100 line(0,0)-(0,399),pset,cc(1) 'N88BASICはPSET,をとる
110 WHILE -1 '無限ループ
120  locate 0,0
130  input "質量は(kg)";m
140  input "加える力は(N)";f
150  x=0 '初期座標
160  v=0 '初期速度
170  t=0 '時刻
180  LF=0
190  while LF=0
200 ①  a=f/m '力と質量から加速度を計算する
210 ②  v=v+a*dt '加速度から速度を計算する
220 ②  x=x+v*dt '速度から位置を計算する
230   pset(T,400-V),CC(4) '速度の表示
240   pset(T,400-X/100),CC(6) '位置の表示
250   t=t+dt
260   if T>640 then LF=1
270  wend
280 wend
290 end
```



《第3図》リスト1の条件はこうなっている！

度を，質量によって関係付ける式になり，先ほどのAのプロセスに対応します。

この式①によれば，質量が同じであれば，力と加速度は比例関係になります。また，力が一定であれば，加速度は質量に反比例することになります。

たとえば，第2図のような装置で実験を行なってみると，この式とほとんど同じ結果が得られます（実際には摩擦などの影響があるために加速度が小さく見える）。

この式には，もう一つ重要な意味が含まれています。それは，力が0（つまり$F=0$）のとき，$a=0$（つまり加速度が生じない）ということです。言い換えると，「物体に力を加えない限り，速度は変化しない」ということになります。

このことは，物体には“慣性”[*1]があるということを表しています。

止まっている物体に対しては「$F=0$，$a=0$」，つまり力を加えないので止まったままということは，わかりやすいと思います。この条件は，さらに物体が移動していても成立します。

それは，式①に速度や位置の項が入っていないからです。つまり，仮に物体が移動していても，物体に力が加わらない限り速度は変化しないということです。

現実の世界では，移動している物体は，放っておくといつかは止まってしまいますね。これは，何らかの摩擦があるためです。

地上では，非常に大きい摩擦力が作用するため，すぐに止まってしまいます。氷の上などの，摩擦が非常に小さくなる条件では，式①が成立しているということが感覚的につかめるかもしれません。

運動方程式の計算をBASIC言語でシミュレート！

この式①を利用すれば，

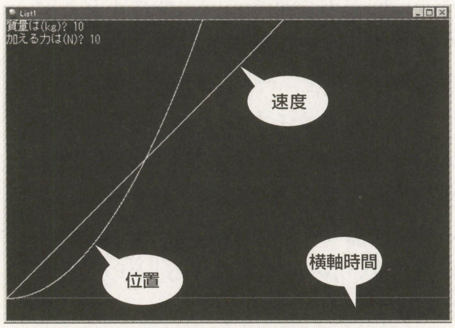
●力→加速度→速度→位置

という順序で物体の移動のようすを計算できます。

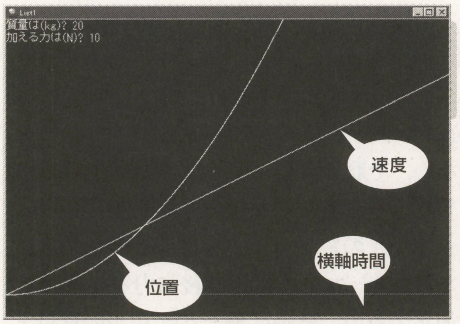
まず，力を仮定し，その力と物体の質量から加速度を求め，加速度から速度と位置の時間変化を計算していく，という手順になります。

リスト1は，このような手順で物体の移動のようすを計算するプログラムです。このプログラムでは，**第3図**のように質量mの物体を力Fで押していく状況を想定しています。

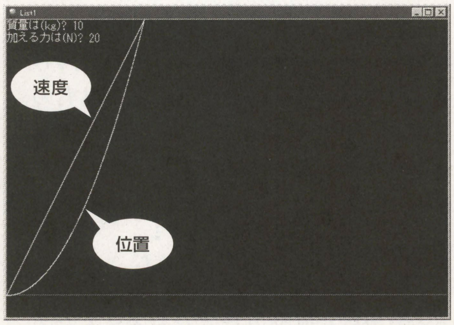
リストを入力して実行すると，質量と押す力を聞いてきます。**写真1～写真3**を



《写真1》リスト1を実行し，質量を10[kg]，力を10[N]とした場合の結果。10[kg]の質量に対して10[N]の力が加わるため，毎秒$1[m/s^2]$の加速度が生じる。このため，速度は時刻に比例して増加し，位置は時刻の2乗に比例して変化する



《写真2》リスト1を実行し，質量を20[kg]，力を10[N]とした場合の結果。加える力は写真1のケースと同じだが，質量が2倍になっているため，加速度が半分になっている。このため，速度変化も位置変化もゆるやかになっている

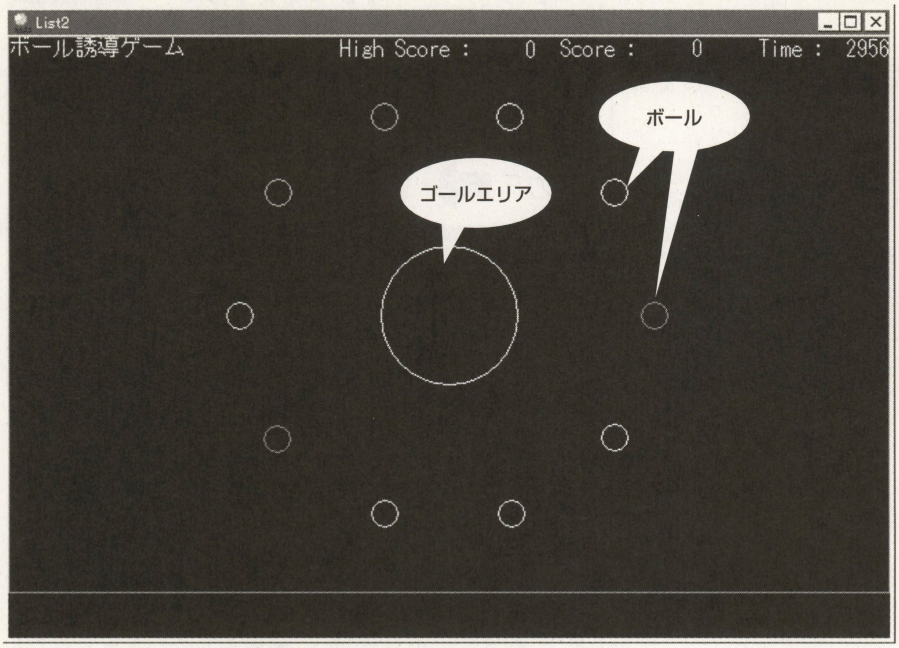


《写真3》リスト1を実行し，質量を10[kg]，力を20[N]とした場合の結果。写真1のケースで加える力を2倍にした場合に相当する。力が2倍になっているため，加速度が2倍になり，位置も急激に変化するようになるのだ

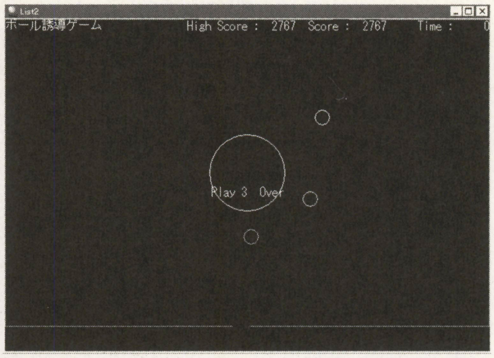
慣性 *1

Technical Column

静止している物体は，力をあたえない限り静止し続ける。また，運動している物体は，その速度を保ち続ける（等速度運動）。このように，物体の状態が維持される性質を，『慣性の法則』（または『運動の第1法則』）と呼んでいる。



《写真4》『ボール誘導ゲーム』の画面構成



《写真5》なるべく早くボールをゴールさせたほうが高得点となるため，早めに個々のボールの質量を把握し，あえて捨てるボールを数個きめるのがわかりやすい。慣れてきたら，捨てるボールを減らしてゴールさせるボールの数を増やしていこう

参考に，適当な値を入力してください。

入力が完了すると，グラフの描画がはじまります。速度の変化は緑，位置の変化は1／100で黄色で表示されます（横軸は時間）。

リスト中の運動方程式に注目！

リスト1の200行が，運動方程式に相当します（①の部分）。式①を変形し，加速度を左辺に，質量と力を右辺に移項したものです。

ここで，入力された質量と力から，加速度を計算しています。以後，210行で加速度による速度変化，220行で速度による位置変化をそれぞれ計算し，グラフ表示のために必要なデータをそろえています（②の部分）。

ためしに，質量を10[kg]とし，力を10[N]と入力すると，**写真1**のような結果になります。式①に当てはめてみると，$a=1[m/s^2]$ですから，毎秒1[m／s]ずつ速度が上がっていくことになります。

つぎに，質量を20[kg]とし，力を10[N]と入力すると，**写真2**のようになります。力について**写真1**の場合と同じですが，物体の質量が2倍になっているために，加速度は半減しています。このため，位置の変化の度合いもゆっくりしています。

これは，重いものと軽いものに同じ力を加えると，重いものはなかなか加速しないということを示しています。

質量を10[kg]のまま力を20[N]とすると，**写真3**のようになります。物体の質量は**写真1**の場合と同じですが，加える力が2倍になっているために加速度も2倍になり，この結果急速に位置が変化していることがわかります。

これは，同じ重さのものに対して，より大きい力を加えると，そのぶんだけ素早く加速されるということを示しています。

写真1～写真3の結果のちがいは，みなさんが現実の世界でも感じ取れることでしょう。自転車に重い荷物を載せていると，同じ力でこいでいるうちは加速が鈍くなりますし，ふだんと同じような加速をさせようとするとふだんよりも大きな力でこがなくてはなりません。

このように，運動方程式を利用すれば，現実の世界の力と加速度を関連付けられるようになります。みなさんも，現実の世界の物体の挙動をシミュレートしてみてください。

これは楽しい！ ボール誘導ゲーム

それでは，運動方程式を組み込んだゲームで遊んでみましょう。**リスト2**は，運動方程式を利用してボールの移動を計算する『ボール誘導ゲーム』です。

リストを入力して実行すると，**写真4**のような画面が表示されます。画面中には，それぞれ質量の異なる10個のボールがあります。画面中央にはゴールがあり，ここにボールが到達すると得点となります。また，画面外へでてしまったボールは失われます。

プレイヤーは，[2][4][6][8]キーを押すことによって，これらのボールに力を加えることができます。ただし，すべてのボールに同じ力が加わることがポイントです。うまくボールを操作して，なるべく多くのボールをゴールに入れてください。

ボール質量がちがうため，同じ力を加えると，軽いボールほどすぐに加速され，重いボールはあまり加速されません。よって，「軽いボールを先にゴールへ入れてから，重いボールを操作する」という手順になります。

なお，プレイ中は，特定の方向にプレイヤー以外の力が加わっています。この力の加わる方向は，時間とともに変化していきます。ボールの動きに注意して，この妨害にうまく対応してください。

時間切れになるか，またすべてのボールがゴールするか画面外へでてしまうと，1プレイ終了です。プレイは全部で3回行ない，それぞれのプレイでの得点を合計したものが最終的な得点となります。

ボールの質量は，大きさから区別できないため，プレイ開始直後に力を適当に加えてみて，早めに個々のボールの質量をつかむ必要があります。その後は，力に影響されやすい軽いボールから処理していくのが基本となります。

リスト2では，基本的にはリスト1と同じような計算をしています。ただし，平面上での移動を想定しているために，運動方程式や速度方程式も，X座標方向とY座標方向それぞれについて計算しています（③の部分）。

運動方程式は，基本的にX座標方向とY座標方向がそれぞれ独立しているため，このように別に計算できます。同様に，3次元でも直角に交わる座標方向については，別々に計算することが可能です。

まとめ
ぜひゲームに活用しよう！

運動方程式を利用すると，力からそれによる移動の関係を計算できます。逆に，移動のようすから加わっている力を求めることも可能です。

ものの動きが，すべて力によってきまることを踏まえてその動作を見ると，どこで力が使われているかがわかります。これは，ゲームにも活用できるでしょう。ぜひ，あなたの身のまわりの運動を調べてみてください。

《リスト2》『ボール誘導ゲーム』のプログラム・リスト

```
10 width "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR
,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 randomize val(right$(time$,2))
30 DT=0.05 '時間刻み（小さいほど遅くなる）
100 dim CC(15) 'カラーコード変換テーブル
120 dim BX(9),BY(9),BVX(9),BVY(9),BF(9) 'ボール用配列変数
200 for I=0 to 7
210  cc(i)=i*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 210 CC(I)=I
220  cc(i+7)=cc(i) '黒から白の次に青から白をあてはめる
230 next
240 CC(0)=0
400 hiscore=0
410 while -1 '無限ループを構成
420  score=0 'スコア
430  for try=0 to 2 '1ゲーム3プレイ
440   gosub *initgame 'ゲーム初期化
450   gf=0 'ゲーム続行フラグ
460   while gf=0
470    gosub *moveball 'ボール移動
480    gosub *keycheck 'キー入力による力発生処理
490    gosub *disturbance '妨害処理
500    TI=TI-1
505    gosub *PUTTIME
507    if TI<1 then GF=1 '時間切れ
510   wend
520   gosub *playend '1プレー終了
530  next
540  gosub *gameover 'ゲーム・オーバー
550 wend
560 end
600 *putscore
610 if score>hiscore then hiscore=score
620 locate 30,0
630 print using "High Score : #####  Score : #####";hiscore;score
640 return
800 *initgame
810 cls 'N88BASICは 810 CLS 3
815 line(0,0)-(639,399),pset,cc(1),b 'N88BASICはPSET,をとる
820 print "ボール誘導ゲーム"
830 gosub *putscore
880 for i=0 to 9
890  bf(i)=1 'ボールが存在することを示す
900  r=3.1416*2/10*i
910  BX(I)=150*cos(R)+320 'ボールの初期座標
920  BY(I)=150*sin(R)+200
930  bvx(i)=0 'ボールの初期速度
940  bvy(i)=0
950  bm(i)=3+i
960 next
970 for i=0 to 9
980  j=int(rnd(1)*10) 'ランダムにボールの位置を入れ替える
990  t=bx(i)
1000  bx(i)=bx(j)
1010  bx(j)=t
1020  t=by(i)
1030  by(i)=by(j)
1040  by(j)=t
1050 next
1060 for i=0 to 9
1070  circle(bx(i),by(i)),10,cc(i+1) 'ボール表示
1080 next
1090 circle(320,200),50,cc(7) 'ゴール表示
1100 bgr=rnd(1)*3.1416*2 '妨害の力の方向（ラジアン単位）
1110 BGF=rnd(1)*3+TRY+3 '妨害の力の大きさ
1120 ufx=0 'プレイヤー操作の力の大きさ
1130 ufy=0
1140 ti=3000 '残り時間
1150 gosub *PUTTIME
1160 return
1500 *PUTTIME
1510 locate 68,0
1520 print using "Time : #####";TI
1530 return
2000 *MOVEBALL
2010 fx=ufx+bgf*cos(bgr) '妨害の力の大きさを求める
2020 fy=ufy+bgf*sin(bgr)
2030 BEF=0 'ボール存在フラグ
2040 for i=0 to 9
2050  if bf(i)=1 then gosub *moveball2 'ボールが存在するならば移動処理
2060 next
2070 if bef=0 then gf=1 'ボールが無くなったらプレー終了
2080 return
2100 *moveball2
2105 BEF=1
2120 AX=FX/BM(I) '加わる力から加速度を計算する          ┐
2130 ay=fy/bm(i)                                          │③
2140 bvx(i)=bvx(i)+ax*dt '加速度に応じて速度を更新する    │
2150 bvy(i)=bvy(i)+ay*dt                                  ┘
2160 circle(bx(i),by(i)),10,0 'ボール消去
2170 bx(i)=bx(i)+bvx(i)*dt '速度に応じて位置を更新する
2180 by(i)=by(i)+bvy(i)*dt
2190 if bx(i)<0 or bx(i)>639 or by(i)<0 or by(i)>399 then bf(i)=0 '画
面外へでてしまったらボール消滅
2200 if sqr((bx(i)-320)*(bx(i)-320)+(by(i)-200)*(by(i)-200))<60 then
gosub *goal 'ボールがゴールエリアに接触したらゴール
2210 if bf(i)=1 then circle(bx(i),by(i)),10,cc(i+1) 'ボール表示
2220 return
2300 *goal
2310 bf(i)=0 'ボール消滅
2320 SCORE=SCORE+100+TI*(TRY+1)/30 '残り時間と妨害力の大きさで得点を決
定
2330 gosub *PUTSCORE
2340 return
3000 *keycheck
3010 K$=inkey$
3020 if K$="2" then UFY=UFY+7 'キー入力に応じて力の大きさを変更
3030 if K$="8" then UFY=UFY-7
3040 if K$="4" then UFX=UFX-7
3050 if K$="6" then UFX=UFX+7
3060 UFX=UFX*0.95 '力を時間とともに減少させる
3070 UFY=UFY*0.95
3080 return
4000 *disturbance
4010 BGR=BGR+rnd(1)/20 '時間とともに妨害力の方向を変更する
4020 if BGR>3.1416*2 then BGR=BGR-3.1416*2
4030 return
5000 *playend
5005 gosub *PUTSCORE
5010 locate 34,12
5020 print using "Play #  Over";try+1
5030 while inkey$<>chr$(13)
5040 wend
5050 return
6000 *GAMEOVER
6010 locate 34,12
6020 print " Game  Over "
6030 while inkey$<>chr$(13)
6040 wend
```

リスト入力の注意

ここに掲載しているプログラム・リストは，Windows用F-BASIC（F-BASIC V6／97／95／V3.1）に対応しています。Windows用F-BASICは，書籍『F-BASIC97プログラミングのすべて』に導入後期間限定版が収録されています（V3.1）。

『N88互換BASIC for Windows』やPC-9800シリーズの『N88-日本語BASIC（86）』で入力する場合は注釈に「N88BASICは」とあるところのみ，FM TOWNSの『F-BASIC386』は注釈に「F-BASIC386は」とあるところのみ修正してください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

BASIC言語の入手方法＆実行手順＆疑問質問にお答えします

BASIC PROGRAM GET & RUN

ベーシック プログラム ゲット アンド ラン

TEXT＆PROGRAMMING●山崎 寛

N88-日本語BASIC(86)のマルチメディア機能について

今月は，PC-9821シリーズなどで拡張されたマルチメディア機能についての補足からはじめます（PCM音源や256色表示などの機能を実現する方法）。

先月，先々月の記事では，「BASICでは対応していない」というように回答してしまったのですが，これはまちがいでした。おわびとともに，訂正させていただきます（指摘していただいたTANJENTさん，KETAさん，三井雄貴さん，どうもありがとうございます）。

ちょっとくわしく説明すると，このマルチメディア機能とは，PC-9801-86音源やPC-98GS，PC-9821シリーズで拡張されたサウンド機能および，PC-98GS，PC-9821シリーズで拡張されたグラフィック機能が該当します。具体的には，

- **FM音源×6音＋PSG音源×3音＋リズム音源の再生（従来はFM×3＋PSG×3）**
- **PCMの録音，再生**
- **CD-DAの制御**
- **独自フォーマットでのPCMデータのSAVEとLOAD**
- **640×480ドットの画面サイズのサポートおよび1,677万色中256色の同時発色**

という機能が，上記機種で使用可能となっています。

これらの機能を使うためには，現在の最新バージョンである『N88-日本語BASIC(86)MS-DOS版Ver.6.2』が必要です。

これらマルチメディア機能を使用する場合，従来のサウンド機能同様，起動時に拡張機能を指定する必要があります。拡張グラフィック機能を使う場合は，

N88BASIC ／E：AVG

そして拡張サウンド機能を使う場合は，

N88BASIC ／E：AVS

と指定して，BASICを起動してください。

この“avg.exe”および“avs.exe”は，N88-日本語BASIC(86)MS-DOS版Ver.6.2に付属しています。

また，これら機能を使う場合，MS-DOSの起動時に必要なデバイス・ドライバを組み込まなくてはなりません。拡張グラフィック機能を使用する場合“avgdrv.sys”を，拡張サウンド機能の場合は“avsdrv.sys”を組み込んでください。

拡張された機能の使いかたなど詳細については，N88-日本語BASIC(86)MS-DOS版Ver.6.2の付属マニュアルにくわしく書かれていますので，参照してください。

Get BASIC入手方法

PC-9800用『N88-日本語BASIC(86)』

ここからは，PC98-NXシリーズとの混乱を避けるために，PC-9801／9821シリーズのことを『PC-9800シリーズ』と呼びます。

PC-9800シリーズ用の『N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)』の種類，価格は，**第1表**のとおりです。これは，PC-9800シリーズならば，どの機種でも動作します。

しかし，PC98-NXシリーズでは動作しませんので，注意しましょう。

表には，いろいろな種類の製品がありますが，通常のプログラミングならば，コンパイラやランタイムサポートは必要ありません。

また，N88-日本語BASICには，このMS-DOS版以外に“DISK-BASIC”（ディスク ベーシック）と呼ばれる，もう一つの種類が存在します。ですが，こちらはディスクのフォーマットがMS-DOSと異なり，多少使い勝手が悪いことと，最近発売されたPC-9800シリーズでは動作しないことなどのデメリットがあります。これから購入するのであれば，MS-DOS版がおすすめできるでしょう。

購入方法としては，NECの製品を扱っているお店で注文して取り寄せることが可能です。

FM TOWNS用『F-BASIC386』

FM TOWNS用のBASICとしては，**第2表**の製品が用意されています。

このうち『F-BASIC386』コンパイラ（一括翻訳）には，インタプリタ（逐次翻訳）機能なども含まれています。予算があるならばコンパイラを購入するといいでしょう。

購入方法については，富士通製品を扱っているお店で取り寄せるか，全国にある『富士通プラザ』（秋葉原☎03-3251-1448，http://www.fom.co.jp./akiba/index.htm）などを利用するという方法があります。

また，パソコン通信ネット『NIFTY SERVE』のオンライン・ショッピングなどを利用するというのもいいでしょう（GO SACCESSなど）。

《第1表》N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)のラインナップ

製品名	価格
N88-日本語BASIC(86)(MS-DOS版)(Ver6.2)	17,000円
N88-日本語BASIC(86)コンパイラ(Ver6.2)	47,000円
N88-日本語BASIC(86) ランタイムサポートパッケージ(Ver6.2)	15,000円
問い合わせ先（購入相談や技術的な質問）	
NECパソコンインフォメーションセンター ☎0120-60-9821	

《第2表》F-BASIC386のラインナップ

製品名	価格
F-BASIC386 V2.1インタプリタ	25,000円
F-BASIC386 V2.1コンパイラ	45,000円
問い合わせ先（購入相談や技術的な質問）	
FMインフォメーション ☎0120-89-4321	

◇◇◇読者からの質問コーナー◇◇◇

Q はじめての質問です。CPU対戦についておたずねします。

今，オセロタイプの対戦ゲームを『N88-日本語BASIC』と『F-BASIC for Windows』で作っています。しかし，どうしてもCPU対戦をさせる方法がわかりません。

それと，判定のさせかたもどうか教えてください。

【福岡県北九州市・池末信久17歳】

A こういったCPU対戦というのは，プログラミングの中でも非常にむずかしい分野の一つですね。

本誌'98年7月号でも，巻頭特集で“コンピュータと囲碁の勝負を行なう”なんて記事がありましたね。そのような，いわゆる“強い”CPUを作るのはとても大変なことだと思います。

それでは，CPUにオセロみたいなゲーム（ここでは『リバーシ』と呼びます）をさせるにはどうするかを考えてみましょう。こういった対戦ゲームでの基本的な考えかたは，「人間（自分）がどのように考えて，どうやっているかをプログラムに置き換える」ということです。これは，テーブル・ゲームに限らず，シミュレーション・ゲームや対戦格闘ゲームなど，どんなジャンルでも同じだと思います。

たとえば，リバーシならば，

- **その場で取れる手の中から，一番多くひっくり返すことのできる手を選ぶ**

というのも立派な一つのアルゴリズムです。さらに，

- **端（角）を取れる場合には，これを優先する**

なんていう手法もあるかもしれません。

要は，自分がそのゲームをする場合に，どうやって考え，どうやって選んでいるのかを具体的に記述していくということが大切なのです。

ひっくり返す判定はどうする？

つぎに，コマを置いたときの

- **ひっくり返るかどうかの判定**
- **実際に盤面をひっくり返す方法**

について考えてみましょう。

リバーシのルールでは，縦，横，斜めについて，自分の色のコマで相手のコマを挟めればそこにコマを置くことができます。

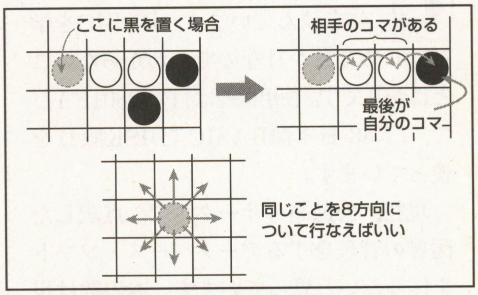
この“挟む”というのを言い換えると，

- **置いたコマを基準として，相手のコマが続くまで数えていき，最後が自分のコマで終わっている**

とすることができます（**第1図**）。よって，これを8方向について行なえば，その場所にコマを置くと何個ひっくり返せるのか（ひっくり返せないのか）がわかります。

ということを踏まえて作ったリバーシのプログラムが，**リスト1**です。

このうち，CPUの思考ルーチンが



《第1図》オセロの判定をさせる方法

《リスト1》『リバーシ』のサンプル・プログラム（N88-日本語BASIC(86)DOS／DISK用）

```
1000 '-----------------------------------------------------------
1010 'オセロゲームのサンプル・プログラム
1020 '-----------------------------------------------------------
1030 SCREEN 3
1040 DIM BAN(9,9):'8×8の盤面（の外側1ずつを含む）配列を定義
1050 DIM TX(7),TY(7):'8方向検索用の配列
1060 FOR I=0 TO 7:READ TX(I),TY(I):NEXT I
1070 DATA 0,-1 ,1,-1 ,1,0 ,1,1 ,0,1 ,-1,1 ,-1,0 ,-1,-1:'8方向検索用データ
1080 CLS 3
1090 FOR I=0 TO 7
1100   FOR J=0 TO 7
1110     BAN(I+1,J+1)=0:'盤面をクリア
1120     LINE(I*32,J*32)-STEP(32,32),7,B:'画面にワクを描く
1130   NEXT J
1140 NEXT I
1150 FOR I=0 TO 9:BAN(I,0)=-1:BAN(0,I)=-1:BAN(I,9)=-1:BAN(9,I)=-1:NEXT I:'外周に壁を作る
1160 '初期の4個のコマを置く
1170 FOR I=3 TO 4:FOR J=3 TO 4
1180   IF I=J THEN BAN(I+1,J+1)=1 ELSE BAN(I+1,J+1)=2
1190   GOSUB 1640
1200 NEXT J:NEXT I
1210 '初期設定（MX,MY：カーソル位置，C：置くコマの色，TS：現在の手数）
1220 MX=0:MY=0:C=1:TS=0
1230 'メイン・ルーチン
1240 C=3-C:GOSUB 1710:IF KZ>0 THEN GOSUB 1390:TS=TS+1:'コマを置けるなら，プレイヤーの番
1250 C=3-C:GOSUB 1710:IF KZ>0 THEN GOSUB 1520:TS=TS+1:'コマを置けるなら，CPUの番
1260 IF TS<60 THEN GOTO 1240:'手数を見て，盤面が埋まったか判定
1270 'ゲーム終了
1280 BL=0:WH=0:'黒，白の数を数える
1290 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 7
1300   IF BAN(I+1,J+1)=1 THEN BL=BL+1:LOCATE 50,10:PRINT "黒：";BL
1310   IF BAN(I+1,J+1)=2 THEN WH=WH+1:LOCATE 50,15:PRINT "白：";WH
1320 NEXT J:NEXT I
1330 LOCATE 20,20:PRINT "もう一度遊びますか？(Y/N)";
1340 I$=INKEY$
1350 IF I$="Y" OR I$="y" OR I$="ｿ" THEN GOTO 1080:'再プレイ
1360 IF I$="N" OR I$="n" OR I$="ﾐ" THEN END:'終わり
1370 GOTO 1340
1380 '-----------------------------------------------------------
1390 'プレイヤーの番
1400 '-----------------------------------------------------------
1410 I$=INKEY$
1420 MX=MX+(I$="4" AND MX>0)-(I$="6" AND MX<7):'カーソルを左右に動かす
1430 MY=MY+(I$="8" AND MY>0)-(I$="2" AND MY<7):'カーソルを上下に動かす
1440 IF MX<>NX OR MY<>NY THEN I=NX:J=NY:GOSUB 1640:NX=MX:NY=MY:'カーソルが動いたら元を消
す
1450 LINE (MX*32+16,MY*32+24)-STEP(0,-8),4:LINE -STEP(6,6),4:LINE -STEP(-6,2),4:'カーソ
ル描画
1460 IF I$<>" " THEN GOTO 1410:'スペースでコマを置く
1470 IF BAN(MX+1,MY+1)<>0 THEN GOTO 1410:'既に置かれていたらキャンセル
1480 I=MX:J=MY:GOSUB 1820:'この位置で挟めるかチェック
1490 IF N=0 THEN GOTO 1410:'置いてもひっくり返らないならキャンセル
1500 BAN(I+1,J+1)=C:GOSUB 1640:GOSUB 1920:'この場所にコマを置いて，ひっくり返す処理
1510 RETURN
1520 '-----------------------------------------------------------
1530 'コンピュータの番
1540 '-----------------------------------------------------------
1550 X=0:Y=0:KZ=0:'盤面をしらみつぶしに調べ，一番多くひっくり返せる場所を探す   ┐
1560 FOR I=0 TO 7                                                              │
1570   FOR J=0 TO 7                                                            │
1580     IF BAN(I+1,J+1)=0 THEN GOSUB 1820 ELSE N=0                            │ ①
1590     IF N>KZ THEN KZ=N:X=I:Y=J                                             │
1600   NEXT J                                                                  │
1610 NEXT I                                                                    ┘
1620 I=X:J=Y:BAN(I+1,J+1)=C:GOSUB 1640:GOSUB 1920:'実際にコマを置き，ひっくり返す
1630 RETURN
1640 '-----------------------------------------------------------
1650 '(I,J)の場所を画面に描き直す
1660 '-----------------------------------------------------------
1670 LINE(I*32+1,J*32+1)-STEP(30,30),0,BF:'消す
1680 IF BAN(I+1,J+1)>0 THEN CIRCLE(I*32+16,J*32+16),13,7:'コマがあれば円を描く
1690 IF BAN(I+1,J+1)=2 THEN PAINT(I*32+16,J*32+16),7:'コマが白なら塗りつぶす
1700 RETURN
1710 '-----------------------------------------------------------
1720 '色=Cの場合，ひっくり返せる場所があるか探す。無ければKZ=0を返す
1730 '-----------------------------------------------------------
1740 KZ=0
1750 FOR I=0 TO 7
1760   FOR J=0 TO 7
1770     IF BAN(I+1,J+1)=0 THEN GOSUB 1820 ELSE N=0
1780     IF N>0 THEN KZ=N
1790   NEXT J
1800 NEXT I
1810 RETURN
1820 '-----------------------------------------------------------
1830 '(I,J)の場所，色=Cで，何個ひっくり返せるか調べる，N=個数を返す
1840 '-----------------------------------------------------------
1850 N=0                                                                  ┐
1860 FOR K=0 TO 7                                                         │
1870   L=1                                                                │
1880   IF BAN(I+TX(K)*L+1,J+TY(K)*L+1)=3-C THEN L=L+1:GOTO 1880           │ ②
1890   IF L>1 AND BAN(I+TX(K)*L+1,J+TY(K)*L+1)=C THEN N=N+L-1             │
1900 NEXT K                                                               │
1910 RETURN                                                               ┘
1920 '-----------------------------------------------------------
1930 '(I,J)に色Cを置いたとして，実際に盤面をひっくり返す
1940 '-----------------------------------------------------------
1950 X=I:Y=J
1960 FOR K=0 TO 7
1970   L=1
1980   IF BAN(X+TX(K)*L+1,Y+TY(K)*L+1)=3-C THEN L=L+1:GOTO 1980
1990   IF L>1 AND BAN(X+TX(K)*L+1,Y+TY(K)*L+1)=C THEN FOR N=L-1 TO 1 STEP -
1:I=X+TX(K)*N:J=Y+TY(K)*N:BAN(I+1,J+1)=C:GOSUB 1640:NEXT N
2000 NEXT K
2010 I=X:J=Y
2020 RETURN
```

1550～1610行（①の部分），ひっくり返す判定が1850～1910行（②の部分）です。ただし，このCPUは「つねに一番多く返せる場所」のみに置いてくる，目先の利益にとらわれるタイプです。はっきり言って，弱いです。

余談ですが，人間の思考には“ひらめき”というものがあります。将棋のうまい人などは，理屈抜きで瞬間的に“打つべき手”が浮かんでくる，なんて話もあるらしいです。

このひらめきをプログラムすることはとても大変で，そのために“強い”プログラムを作るのは困難という話みたいですね。

Q こんにちは，いつも楽しく貴誌を読んでいます。BASICを学びはじめて数か月なので，わからないことばかりです。使用機種は『PC-9801FA』で，『N88-日本語BASIC（DISK版）』を使っています。

現在，公民館のサークルで，点訳した図書の管理をするデータベース・ソフトを作りたいと思っています。本の数は現在50冊くらいで，将来多くても300冊までになりそうです。読みたい本の題名か作者名を入れると，図書を検索するプログラムにしたいと思います。

①ディスク版で何冊ぐらいの本の管理ができますか？

②ランダム・ファイルを使うか，それともプログラム中にDATA文を入れたほうがいいのか，どちらがベストでしょうか？

③BASICの限界といわれる“64kバイト”とは何のことですか？

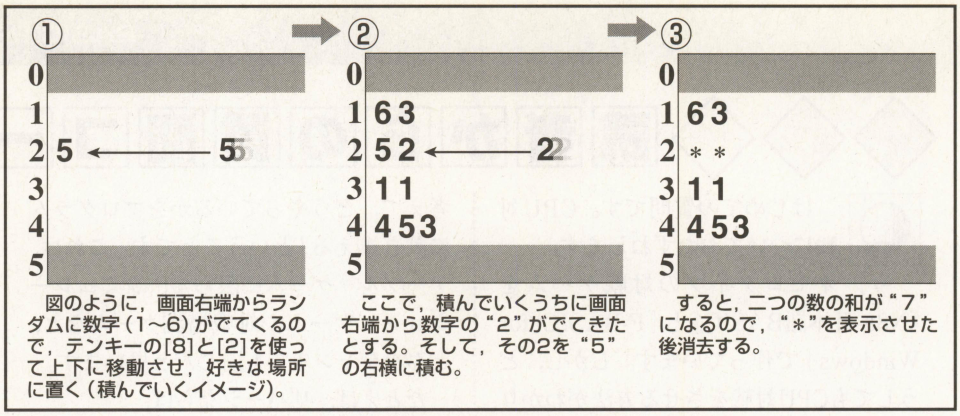
【千葉県船橋市・A子32歳】

A ①「何冊まで」ということですが，データを扱える上限は，おそらくディスクの容量次第です。

ですから，約1Mバイトのフロッピーディスクに記録するとして，ランダム・アクセス・ファイルを使うと1レコードが256バイトですから，

1,048,576÷256=4,096

となります。つまり，約4千冊の本が扱えるのではないかと思います。



《第2図》BASICマスターさんの作りたいゲームの仕様

②これは，DATA文のほうがプログラム自体は簡単だと思います。しかし，ソフトウエアとしての使いやすさなどを考えれば，ランダム・ファイルを使ったほうがいいでしょう。

③PC-9800シリーズなどに使われている8086互換のCPUは，“セグメント”という方式でメモリを管理しています（80286以降ではリアルモードで管理）。そのため，一度に扱えるメモリの量が最大64kバイトに限られてしまいます。

N88-日本語BASICなどは，この影響で，機械語ファイルを一度に扱える量が64kバイトまでだったり，一つの配列変数の要素が64kバイトを超えられなかったりします。このことから“64kバイトの壁”という概念が生まれています。

Q 2回目の投稿です。

①ポケコン『PC-G850』で**第2図**のようなゲームを作りたいのですが，途中でわからなくなってしまいました。どのように変数を使用して，「足して7になったら消える」とすればよいのか，ぜひ教えてください（'97年12月号の投稿プログラム『キーボードマスター』を参考にしたのですがよくわからない）。

②同じゲームで，**第3図**のように“5”が左へ移動しています。このとき[8]キーを押して，1段上にずらすとき，どうしても前のところにそのまま5が残ってしまうのです。どうすれば5が消えるのですか？

③これまで説明したのは，右方向に数字を二つ積んで判断させていたものでした。これを「三つ同じ数字がそろったら」「縦方向にも足して7かどうか判断させるには」などにも対応させる方法を教えてください。また，連鎖の方法も知りたいです。あと，**第4図**のように“／”のような数字以外のジャマなキャラクターのだしかたも，できれば教えてください。

【宮崎県児湯郡・BASICマスター16歳】

A BASICマスターさんは，質問にしっかりと図が描かれていて，作りたいゲームのことをとてもわかりやすく説明しています。ただ，実際のプログラムをどのように組んだのかが書いてないので，どの程度まで作ることができたのか（どの程度理解しているのか）把握できません。ですから，大まかにこういったゲームの作りかたについて答えてみましょう。

落ちモノのサンプルはたくさんある！

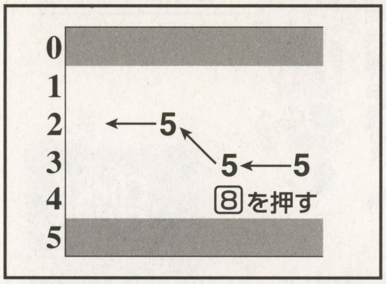
まず，このゲームは大きくわけるとテトリスのような“落ちモノ”というジャンルに入れることができます。ほぼ同内容のものが，過去の投稿プログラムでもありましたね。

かなり前だと思うので，BASICマスターさんは知らないかもしれませんが，こういった落ちモノ系のプログラムはたくさん発表されています。バックナンバーを入手して，それらのプログラムを参考にしてみるといいでしょう。

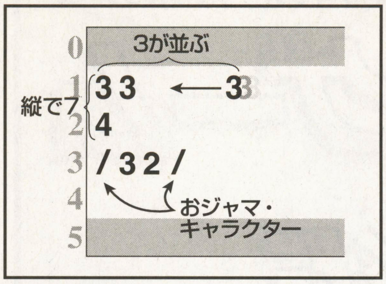
しかし，'97年12月号の『キーボードマスター』ですが，実はこのプログラムは落ちモノとしてはあまり参考になりません。というのは，見た目には落ちモノに近いのですが，実際にはまったく内容が異なるからです。

配列変数を使おう！

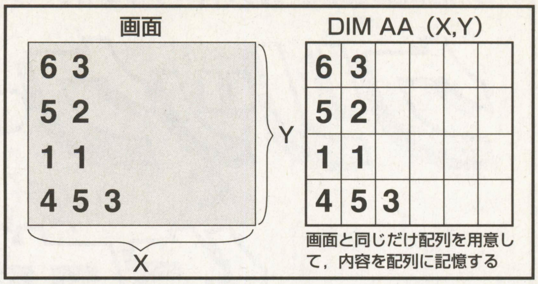
このような落ちモノを作る場合，画面のフィールドの内容を記憶しておく“配列”を用意します。画面は縦横の2次元



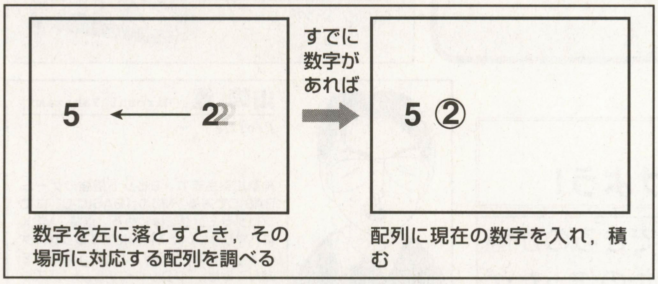
《第3図》横に移動してくる数字を，このように縦方向に動かす



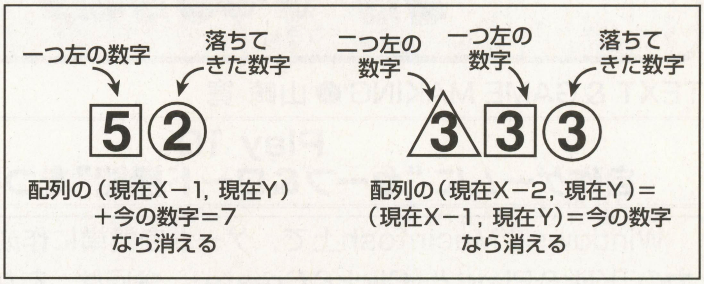
《第4図》おジャマ・キャラクターをだしたり，縦方向でも判定させたい



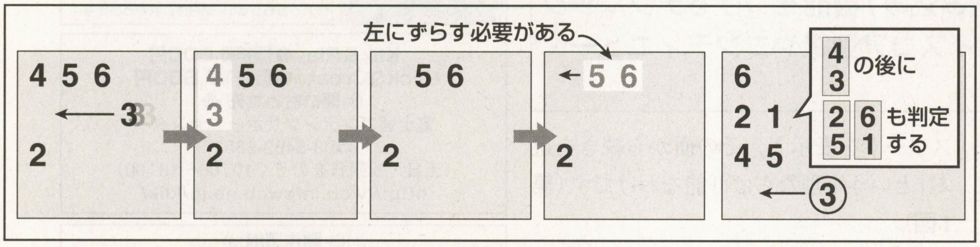
《第5図》落ちモノには，このようにフィールド内容を記憶する配列を準備する



《第6図》数字を動かすときに，配列の対応する内容を調べる



《第7図》これが判定方法だ！



《第8図》縦に消すと，浮いた数字を落とし，再度判定しなくてはならない

ですから，2次元配列を使うことになります（第5図）。

こうして配列にフィールド内容を入れておけば，フィールドのどこに何があるのかをすぐに調べることができます。ですから，現在落ちてくる数字の場所（X，Y）を調べれば，すでに数字が積んであるか，その数字が何であるかなどが調べられます。

処理の中で，数字を左に落とすときに，その場所を調べます。すでに数字が置いてあったら，数字を落とさずに現在の場所に積むようにします（第6図）。

そして積むと同時に，一つ左を調べ，数字を足して7だったら消すようにします。③の質問にある，同じ数字が三つ並ぶ場合も，同様にして順番に調べれば簡単に処理できるはずです（第7図）。

ただし，縦に判定を持ってくる場合は別で，「浮いてるブロックを落とす（空白を詰める）」処理を追加し，かつ数字が消えなくなるまでフィールドをくまなく調べるような処理に変更する必要があります（第8図）。

この処理は，BASICには少々荷が重く，若干ゲームのテンポを崩す可能性があります。しかしながら，この場合“連鎖”が可能になります（横に並んだ数字を消すルールの場合，消しても落ちてくる数字がないので，連鎖はありえない）。

縦方法へ移動させるには？

つぎに，②の「縦に動かすと同時に横に動いてしまった場合，うまく消えないことがある」という質問にお答えしましょう。

これは，作ったプログラムを見てみないとわかりにくいですが，「動かす数字が一歩前にいた位置を，しっかりと管理して，きちんと消してやる」ということで解決できると思います。

サンプルとして，リスト2を示します。このプログラムでは，何もないところを0，数字は1～6，外壁を10として配列に入れています。数字以外のジャマなキャラクターを登場させたい場合，壁のように，7より大きな数字を使って表現するといいのではないでしょうか。

《リスト2》落ちモノゲームのサンプル・プログラム（PC-E200シリーズ／PC-G800シリーズ用）

```
100 CLS
110 DIM F(20,5):'フィールド全体を記憶する配列を定義
120 FOR I=0 TO 20:FOR J=0 TO 5
130    IF I=1 OR J=0 OR J=5 THEN F(I,J)=10 ELSE F(I,J)=0:'フィールド周囲に壁を, 中身を空
にする
140 NEXT J:NEXT I
150 SP=100:'数字の落ちてくる初期速度
155 '数字を初期位置に置き, 内容をランダムに決める
160 S=SP:MX=20:MY=1:X=20:Y=2:SU=INT(RND(1)*6)+1:A$=CHR$(SU+48)
170 IF F(X,Y)<>0 THEN GOTO 310:'数字出現位置が埋まっていたらゲームオーバー
175 'メインルーチン
180 K$=INKEY$
190 IF X<>MX OR Y<>MY THEN LOCATE MX-2,MY-1:PRINT " ";:MX=X:MY=Y:LOCATE X-2,Y-1:PRINT
A$;:'動いたら数字を表示
200 IF K$="8" AND F(X,Y-1)=0 THEN Y=Y-1:'上に移動
210 IF K$="2" AND F(X,Y+1)=0 THEN Y=Y+1:'下に移動
220 S=S-1:IF S>0 AND K$<>"4" THEN GOTO 180:'自動落下もしくはキー入力で落下
230 IF F(X-1,Y)=0 THEN X=X-1:S=SP:GOTO 180:'落ちる場所が空いていれば一段落下する
235 '数字を積む
240 F(X,Y)=SU:'フィールドに現在の数字を書き込む
245 IF SP>1 THEN SP=SP-1:'落下速度を上昇
250 IF F(X-1,Y)+SU<>7 THEN GOTO 160:'消える？
255 '消す処理
260 F(X-1,Y)=0:F(X,Y)=0:'配列の内容から消去
270 LOCATE X-3,Y-1:PRINT "**";
280 FOR I=0 to 200:NEXT I:'時間待ち
290 LOCATE X-3,Y-1:PRINT "  ";
300 GOTO 160
305 'ゲームオーバー
310 LOCATE 6,1:PRINT "GAME  OVER";
320 IF INKEY$=" " then GOTO 120 ELSE GOTO 310
```

```
250 IF F(X-2,Y)<>SU OR F(X-1,Y)<>SU THEN GOTO 160
260 F(X-2,Y)=0:F(X-1,Y)=0:F(X,Y)=0
270 LOCATE X-4,Y-1:PRINT "***";
280 FOR I=0 TO 200:NEXT I
290 LOCATE X-4,Y-1:PRINT "   ";
300 GOTO 160
```

消す条件を「同じ数字が三つ並ぶ」に変更する場合の修正分

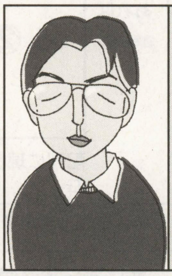
Win&Mac環境で“超ッパヤ・アクション・ゲーム”がマウス一つで作れるツール

クリック・ゲーム作成術

TEXT & GAME MAKING ● 山崎 寛

Play 10
自作ゲームに“セーブ&ロード機能”をつけよう!

Windows&Macintosh上で，ゲームを簡単に作成できるのが魅力の『Klik&Play』と『Click&Create』。今回は，あなたの作ったゲームにセーブ（保存）とロード（読み込み）機能をつけるテクニックを紹介します。これを使って，ハイスコア登録やコンティニュー・プレイを実現させてください。



山崎 寛 (Hiroshi Yamazaki)

Profile

神奈川県生まれ。8ビット最強のゲームBASICである，M5の『BASIC-G』にてプログラミングをはじめる。以降，MSXにハマり今にいたる。兄にすすめられ，タイトーの『プチカラット』というゲームを遊んでみた。『ブロックくずし』+『パズルボブル』という印象の対戦型アクション・パズルだが，下手でもそこそこ爽快感が味わえておもしろい。来月はこれ作ろうかな。

Klik&Play●価格8,800円
Click&Create●価格17,800円
(((問い合わせ先)))
富士通コンテンツサポートセンター
☎03-5462-9853
（土日・祝祭日をのぞく10：00～18：00）
http://web.infoweb.ne.jp/klik/

(((動作環境)))
●Klik&Play●
Windows3.1の場合
486-33MHz以上，メモリ8Mバイト以上，
640×480ドット256色以上
Windows95の場合
486DX2-66MHz以上，メモリ16Mバイト以上，
800×600ドット256色以上
Macintoshの場合
68LC040以上，漢字Talk7.1.2以上，空きメモリ
6Mバイト以上，640×480ドット256色以上
●Click&Create●
Windows95の場合
486DX2-66MHz以上，メモリ16Mバイト以上，
800×600ドット256色以上
※すべてCD-ROMドライブが必要，Windows環境はサウンド・ボードも必要

Klik&Playでセーブ&ロードは無理？

RPGや長時間遊ぶことを前提としたゲームなどでは，ゲームの進行状況を保存することができますよね。そのデータを読み込むことで，後日再びゲームの続きを遊ぶことができるわけです。

Klik&PlayやClick&Createで，このような“セーブ&ロード機能”を実現することは可能なのでしょうか？

結論からいうと，Klik&Playでは“不可”です。これはもう仕様なので，しかたがありません。

ただし，パスワード・コンティニューならば可能です。これはどういうことかというと，いわゆる“面セレクト機能”みたいなものですね。「ゲームの途中でパスワードを表示し，その面から続きを遊ぶ」という処理ならば可能なわけです（第1図）。

パスワードを使うには，レベルの設定で[パスワード]を設定するだけです（第2図）。こうすれば，ゲーム中にメニューから[パスワード]を選び，指定したパスワードを入力すればその面から遊べます（第3図）。

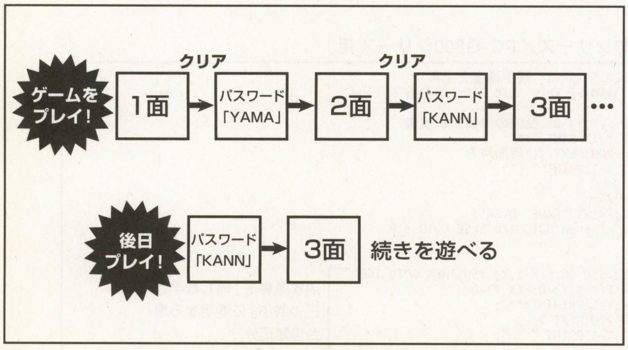
ただし，これではスコアやライフなどは再現されないので，純粋に“セーブ”とは呼べないかもしれませんね。

Click&Createでセーブを実現するには？

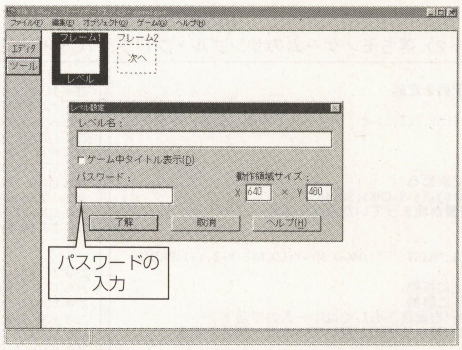
つぎに，Klik&Playの兄貴分にあたるClick&Createでの実現方法を紹介しましょう。このソフトは，Klik&Playにくらべてさまざまな点が強化されましたが，そのうちの一つに“INIオブジェクト”というものがあります。

これは，実はセーブ機能そのものなのです。

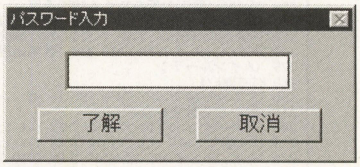
このINIオブジェクトを使うことで，パソコンのハードディスクなどに，きめられた



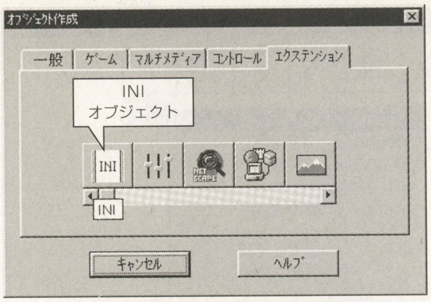
《第1図》パスワードを使えば続きができる！



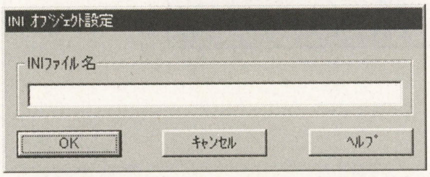
《第2図》好きなパスワードを設定する



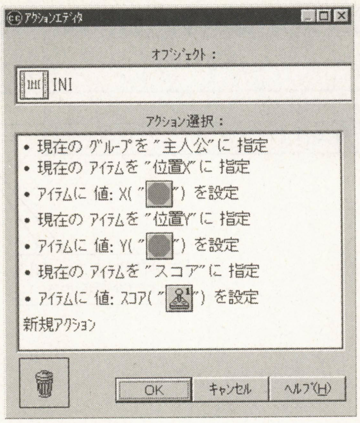
《第3図》ゲーム中にパスワードを入れると，設定された場面に飛ぶ



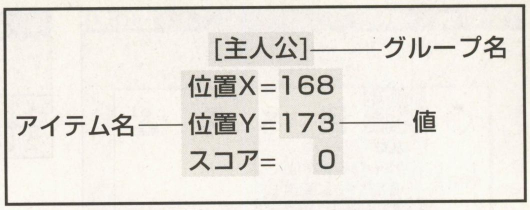
《第4図》INIオブジェクトを配置する



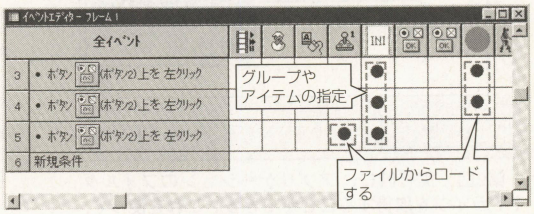
《第5図》配置すると，セーブファイルの場所と名前を聞かれる



《第6図》ファイルにセーブするイベントの例。この場合，第7図のようになる



《第7図》セーブされたファイルの例



《第8図》ロード時のイベント例

ファイルを作成することができます。そのファイルの中にゲームの進行状況を記録したり，記録された情報からゲームを再現したりすることが可能になります。

つまり，これを使うことで「セーブ機能つきのRPG」などが作れるわけです。

INIオブジェクトの使いかた

それでは，Click＆Createを使って，簡単なセーブ＆ロード機能を作ってみましょう。

フレーム・エディタで，まず「INIオブジェクト」を配置します（**第4図**）。すると，**第5図**のようにセーブに使うファイルの場所と名前を聞いてくるので，ファイルの場所（パス）とファイル名を記述します。これで，実行時に自動的にそのファイルを作成し，データの保存などに使うことができるわけです。

ここで注意してほしいのが，このパスの指定が“絶対パス”だという点です。これはどういうことかというと，フォルダの場所などを指すときに

c:¥cnc¥game¥

というように，そのパソコンのドライブ名から順にそった名前で指定するということです。

実は，この絶対パスでの指定にはちょっと不都合があるのですが，その解決策は後述するとして，今はとりあえず適当にファイルの場所と名前を，“c:¥test”などとしてためしてみましょう。

実際にセーブ／ロードをやってみよう！

INIオブジェクトを配置したフレームでは，好きなタイミングに（面をクリアした瞬間とか，特定のボタンが押されたときなど），セーブやロードを行なうことができます。

それでは，実際にどうやってセーブ＆ロードを行なうのか，そのイベントを示してみましょう。

セーブ＆ロードできる項目には，

- **数値**
- **文字列**

の2種類があります。実際には，もう一つ“オブジェクトの位置”というのもあるのですが，使ってみたらうまく動かなかったのと，位置は数値二つで代用できるので省略します。

さて，セーブするINIファイルには，“グループ”と“アイテム”という名前で区別されたデータが保存されます。ですから，このグループとアイテムに，自分で適当に名前を付けて管理する必要があります。

たとえば，**第6図**のようなイベントでセーブを行なった場合，できたファイルには**第7図**のように記録されています。

ロードするときも同様に，グループ名とアイテム名を指定してから，ファイルから読み込みます。この場合，アクションを一緒にできないので，複数のデータを一度にロードしたい場合，**第8図**のように少々ややこしいイベントの書きかたになってしまいます。こんなときは，同じファイルに対するINIオブジェクトを複数用意するほうがいい場合があります。

セーブ・ファイルの記録場所を考える

さて，このようにINIオブジェクトを使うことで，ファイルにゲームのデータを記録できるわけですが，このファイルをどこに置くのがいいのでしょうか？

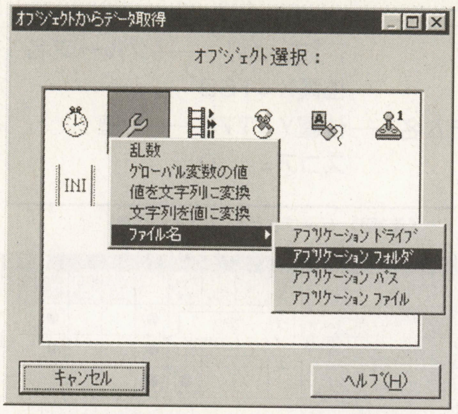
デフォルト（初期設定）では，パスを指定せずにファイル名だけ記述すると，“Windowsフォルダ”，つまりWindows 95のシステムが使用するフォルダを使うようになっています。

これでも問題はないのですが，私個人としては下記理由でおすすめできません。

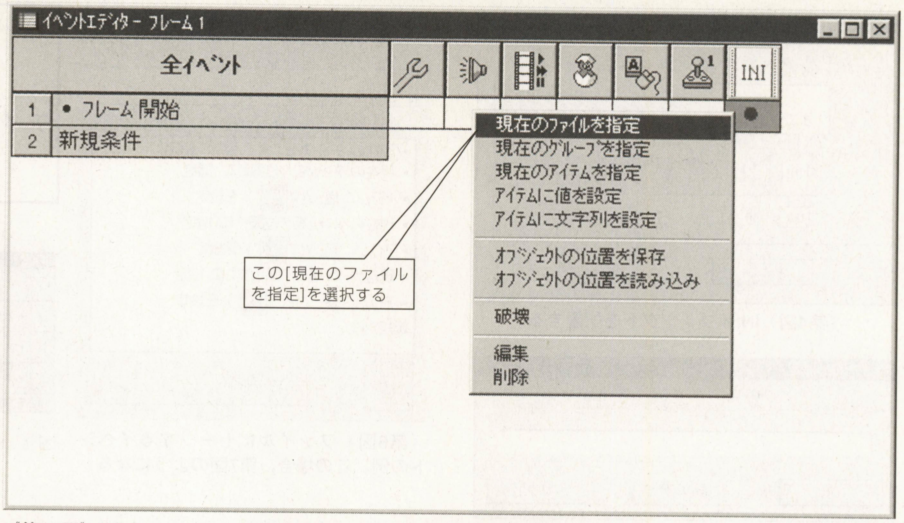
- **多くのセーブ・ファイルを同じフォルダに置くと，ファイル名が重複してしまう可能性がある**
- **知らず知らずのうちに，使わないセーブ・ファイルがたまってしまう可能性がある**
- **どのファイルがどのゲームのセーブ・ファイルかわかりにくくなる**

かといって，どこかの特定のフォルダにセーブするとしても，不都合がでてしまいます。先ほども触れたように，INIオブジェクトの指定はゲーム作成時の絶対パスですから，そのパスが有効であるか確実性がありません。

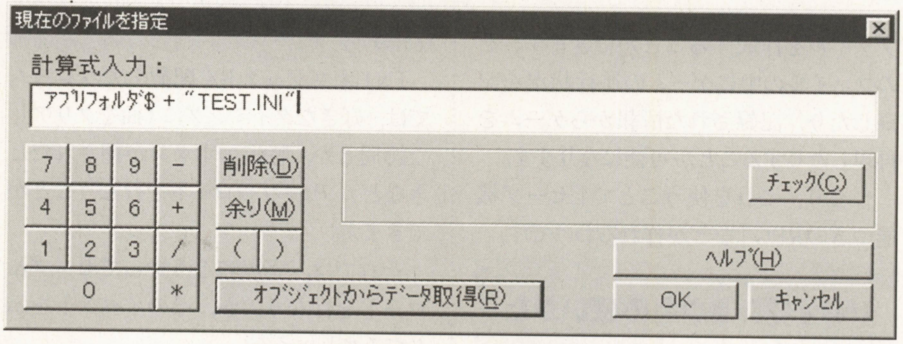
作ったゲームを自分のパソコンで遊ぶ場合は，そのパソコンのドライブやフォルダの構成は自分がよーく知っていますから，それほど問題はないでしょう。しかし，作ったゲームを他の人に配布した



《第9図》実行時に，アプリケーションのフォルダやドライブを取得することができる。これを使って，ファイルの場所を決定しよう



《第10図》[現在のファイルを指定]で，ファイルの位置，名前を変更する



《第11図》実行時のアプリフォルダにセーブをする

場合，そのパソコンがいったいどのようなドライブ構成，フォルダ構成なのかわかったもんじゃありません。ですから，絶対パスで特定のフォルダを指定するのは避けたいものです。

それでは，いったいどこにセーブ・ファイルを保存したらよいのでしょうか？

私の場合，セーブ・ファイルは「ゲーム本体と同じ場所」が一番望ましいと思っています。ドライブやフォルダの構成にかかわらず，アプリケーションと同じフォルダにセーブすれば，セーブ・ファイルの管理なども簡単だと思うのです。

ゲーム本体と同じ場所にセーブするには？

それでは，この「ゲームと同じ場所にセーブする」には，どうしたらいいのでしょうか？

実は，Click＆Createでは実行時のアプリケーションの場所やファイル名を，文字列として取得することが可能です(**第9図**)。この機能を使えば，作成時の環境に影響しないでセーブ・ファイルの場所を決定できます。

具体的な方法を紹介しましょう。まずは，INIオブジェクトを配置するときに聞いてくる場所，名前は，何でもかまいません。

重要なのはイベントエディタで，条件を「フレーム開始時」にして，INIオブジェクトから「現在のファイルを指定」というアクションを選びます(**第10図**)。

そして，この内容に，

アプリフォルダ$+"ファイル名.INI"

と指定します(**第11図**)。ここの“ファイル名”は，自分がきめる任意の名前です。

たとえば，「アプリフォルダ$＋"TEST.INI"」とした場合，[スタンドアロンゲーム作成]で作ったゲームに対し，そのファイルのある場所に“TEST.INI”というファイルを作成し，セーブをするようになります。

また，アプリケーションを作成する前の段階，つまりClick＆Create上で実行した場合，Click＆Create本体の下の“app”というフォルダに記録されます。たとえば，“c:¥cnc¥”というフォルダにClick＆Createが入っているならば，“c:¥cnc¥app¥”にセーブされるわけです。

というところで，今月はおしまいです。そういえば，そろそろ富士通主催の『第3回ゲームコンテスト』の結果発表の時期なのでは？　と思っている人も多いでしょう。現在，審査中ですので，もうしばらくお待ちください。

それでは，また来月！

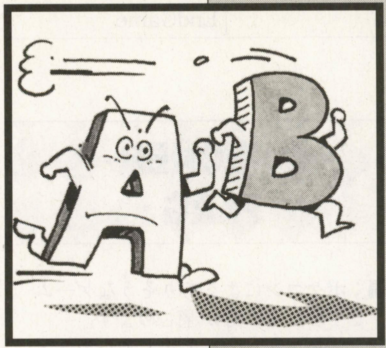
Click＆Create Klik＆Play
ゲーム作成術

本連載『クリック・ゲーム作成術』でおなじみの山崎寛先生の，渾身の1冊がついに登場！　Klik＆Playはもちろん，Click＆Createのウルトラ・テクニックも満載しています。CD-ROMには，Klik＆Play／Click＆Create体験版や，たくさんのゲームを収録。これを読めば，ゲーム作品のクオリティ・アップはまちがいなしです！

問い合わせ先
電波新聞社☎03-3445-6111（販売部あて）

価格1,900円（＋税）
好評発売中！

Windows95(Visual Basic V4.0)用



シフトキー操作も含めたブラインドタッチの練習ができる

Shagekey!（シャゲキー）

杉田　充宏(21歳)

内　容

ブラインドタッチの練習をかねた射撃(?)ゲームです。照準はあなたのキーボードが勝手に合わせてくれます。画面左から出てきた文字と同じ文字を入力し，打ち落としてください。

遊びかた&操作法

ゲームを始める前に，半角英数記号の文字が入力できる状態にしておいてください。CAPSキーはON/OFFどちらでもかまいません。

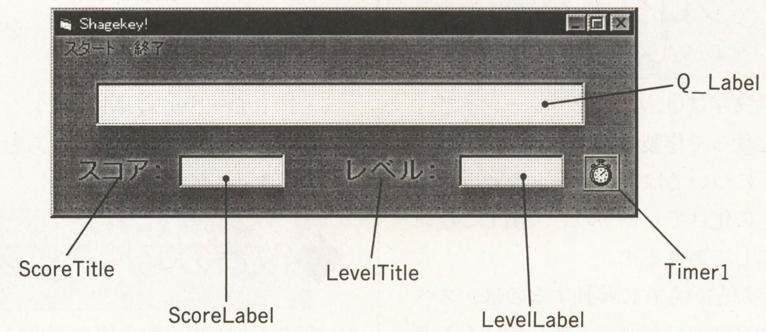
スタートをクリックすると，画面中央，左側から半角文字が現れます。その文字は時間がたつと，どんどん右側に動いていきます。画面から文字が消える前に，同じ文字（大文字・小文字の区別があります)を入力し，打ち落としてください。打ち落とすことができず，画面右側で文字が消えてしまった場合はゲーム・オーバーです。

点数については，文字が画面左側にあるほど，そしてレベルが高いほど高得点になります。逆に入力をし間違えると減点ですが，文字が画面内にある間は，何度間違えてもゲーム・オーバーにはなりません。

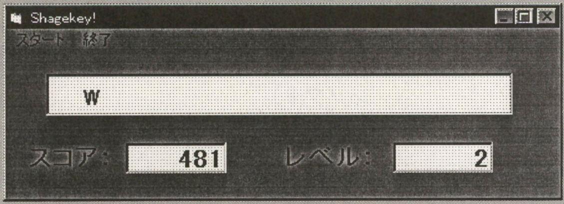
デフォルトでは，10個打ち落とすごとにレベルが一つ上がり，文字の移動するスピードが上がります。

遊んでいるときの注意点

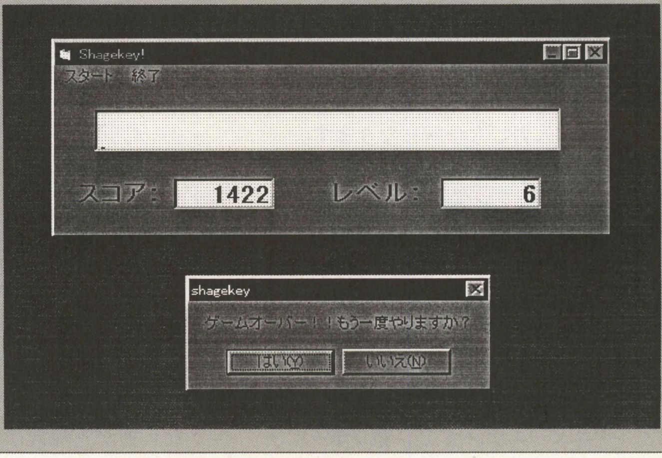
プログラムを入力するときと同様，“0（ゼロ)”と“O（大文字のオー）”，“I（大文字のアイ)”と“l（小文字のエル)”が紛らわしくなっています。しかしレベルが高いときは，これがかえって面白くしていると思います。



《第1図》フォームの配置



▲《写真1》左から来る文字と同じキーを押そう。大文字・小文字の区別もあるゾ



▶《写真2》文字が画面右まで行ってしまうとゲーム・オーバー

★《OVER FLOW》充実した休みを過ごしていますか？遊びもいいけれど，そろそろ宿題もかたずけないとあとが大変ですよ。社会人のみなさん，まだまだ暑いですがもう少しです，頑張ってください！ベーマガはいつでもみなさんの味方です！では，今月のOFをどうぞ。

《第１表》プロパティ・リスト

フォームの設定	
Name	Form1
BorderStyle	1 ' 固定(実戦)
Caption	"shagekey!"
Height	2445
Left	1080
Top	1170
Width	6825
MaxButton	0 'False
ラベルの設定	
Name	LevelLabel
Alignment	1 ' 右揃え
BackColor	&H00FFFFFF&
BorderStyle	1 ' 実戦
FontSize	16
Height	375
Left	4680
Top	1080
Width	1215
Name	LevelTitle
Caption	"レベル："
FontSize	16
Height	375
Left	3360
Top	1080
Width	1215

ラベルの設定	
Name	ScoreLabel
Alignment	1 ' 右揃え
BackColor	&H00FFFFFF&
BorderStyle	1 ' 実戦
FontSize	16
Height	375
Left	1440
Top	1080
Width	1215
Name	ScoreTitle
Caption	"スコア："
FontSize	16
Height	375
Left	240
Top	1080
Width	1215
Name	Q_Label
BackColor	&H00FFFFFF&
BorderStyle	1 ' 実戦
FontName	MSゴシック
FontSize	20
Height	495
Left	480
Top	240
Width	5655
タイマーの設定	
Name	Timer1

《第２表》メニュー・リスト

キャプション	名　前
スタート	StartGame
終了	EndGame

CHECKER FLAG

編：ポケコンによくありそうなゲームですね。なかなか楽しめます。
影：でも，もう少しアイデアがあるといいなぁ。文字列を打たなければいけないとかどうかな？
Dr.D：プロパティや図をしっかり用意してくれているのは投稿者の鑑じゃな。自分で表などに起こしてみるとVB自体の勉強にもなるぞ。

プログラムのしくみ

半角文字はQ_Makeプロシージャで，乱数を使って作製しています。ただし，“&”については，ショートカット用の“_”に化けてしまうので，出てこないようにしてあります。

文字が左から右に移動するのは，スペースを文字列の左側に追加していくことで実現しています。Q_Label.Captionの文字列の長さが"MAX_LENGTH"で指定した値を超えると，文字は画面から消えているのでゲーム・オーバーです。

入力された文字の判定は，Form1のKeyPressで行なっています。したがって，出てきた文字が数字や演算記号の場合は，テンキーからの入力でも正解になります。

プログラムの入力方法

第１図を参考に，ラベル５個，タイマー１個をフォーム上においてください。そして各コントロールのプロパティを**第１表**のように設定してください。

また，メニューエディタで，**第２表**のようにメニューを作ってください。

さらに，以下のプロシージャを挿入しておいてください。

・Private Sub Q_Make( )

これで準備ができました。あとはリストを打ち込んでください。

改造のアドバイス

デフォルトの定数の値を適当に変えれば，ブラインドタッチの初心者から上級者まで楽しめると思います。ただし，各定数が以下の条件を満たさないと，動作の保証ができません。

・0<DEF_INTERVAL≦65535
・1≦LEVEL_UP
・0≦WAIT
・0<SPEED_UP<1

（上限がないものについては，整数型で扱える最大の値まで）

また，MAX_LENGTHについては，フォントやフォントのスタイルによって値が異なる可能性があるので，MSゴシック以外のフォントを使う場合は注意してください。

かな入力が主な人は，Q_MakeプロシージャのDo…Loop While()を以下のように変更すればいいと思います。

i = Int(RND ＊ 58) + 166

（Do…Loop While()は必要ありません）

また，Q_Labelをコントロール配列にし，プログラムに若干の改造を加えれば，文字が複数出てくるので，ゲーム性が増すと思います。

苦労した点

“&”が“_”（実際のアンダーバーとは少し違いますが）と表示されることに気づかなかったことです。いくら"_"を入力しても画面から消えなかったので，どこにバグがあるのか全然わかりませんでした。

★参考にしたもの

・過去のベーマガ
・N88日本語BASICのマニュアル
・ハイパースポーツ（コナミのファミコンソフト）

評…マンガがんばってね(つぐ美)

by　調子こいてる松田さん

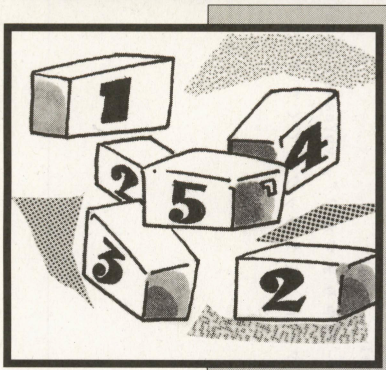
業務連絡　来月のOFは「オランダファイル」に決定(OF内のどっか参照)！またもや鉄人坂井さんの提案です(他の方の応募もお待ちしております)。……く・苦しい。現状を打破してくれる貴方のネタを求めています。もっとたくさんハガキ送ってネの影より。…以下次号。

『Shagekey』のプログラム・リスト

```
Option Explicit

Private Const MAX_LENGTH As Integer = 27
'フォントスタイルが"Bold"の場合は 25 にしてください。
Private Const LEVEL_UP As Integer = 10
Private Const WAIT As Integer = 1000
Private Const SPEED_UP As Single = 0.7
Private Const DEF_INTERVAL As Integer = 1000

Dim score As Integer
Dim level As Integer
Dim counter As Integer
Dim max_score As Integer
Dim max_level As Integer


Private Sub EndGame_Click()

    Dim msg As String

    msg = "最高スコアは" & Str(max_score) & _
        "、最高レベルは" & Str(max_level) & "でした。"
    MsgBox (msg)

    Unload Form1
    End

End Sub


Private Sub Form_KeyPress(KeyAscii As Integer)

    Dim i As Integer

    If Asc(LTrim(Q_Label.Caption)) = KeyAscii Then  '正解！

        Timer1.Enabled = False
        Beep                            '正解の時だけ、ビープ音がします

        score = score + level + MAX_LENGTH - Len(Q_Label.Caption)
        ScoreLabel.Caption = score
        counter = counter + 1

        If counter > LEVEL_UP Then

            level = level + 1
            LevelLabel.Caption = level
            counter = 1
            Timer1.Interval = Int(Timer1.Interval * SPEED_UP)

            If Timer1.Interval = 0 Then 'ここに到達する人はいないでしょう
                MsgBox ("これ以上速くできません。あなたは達人です。")
                EndGame_Click
            End If

        End If

        For i = 0 To WAIT: Next i   'ほんのちょっとのウェイト

        Q_Make
        Timer1.Enabled = True

    Else                            'はずれ

        score = score - level
        ScoreLabel.Caption = score

    End If
End Sub

Private Sub Form_Load()

    Randomize
    Timer1.Interval = DEF_INTERVAL

End Sub


Private Sub StartGame_Click()

    score = 0
    level = 1
    counter = 1

    ScoreLabel.Caption = score
    LevelLabel.Caption = level

    Q_Make

    Timer1.Interval = DEF_INTERVAL
    Timer1.Enabled = True

End Sub



Private Sub Q_Make()

    Dim i As Integer

    Do
        i = Int(Rnd * 94) + 33
    Loop While (i = Asc("&"))
    '"&"はキャプションでうまく表示できないので、はじく

    'i = Int(Rnd * 58) + 166
    'かなモード用。
    'かなモードの場合は、Do…Loop Whileは不要です。

    Q_Label.Caption = Chr(i)

End Sub

Private Sub Timer1_Timer()

    Q_Label.Caption = Space(1) & Q_Label.Caption

    If Len(Q_Label.Caption) > MAX_LENGTH Then

        Timer1.Enabled = False

        If score > max_score Then max_score = score
        If level > max_level Then max_level = level

        If MsgBox("ゲームオーバー！！もう一度やりますか？", vbYesNo) = vbYes The
n
            MsgBox ("準備ができたら、「スタート」をクリックしてください。")
            ScoreLabel.Caption = 0
            LevelLabel.Caption = 1
        Else
            EndGame_Click
        End If

    End If

End Sub
```

★ところがどっこい(7月号53ページ)わかる世代が読んでいたりするのです(笑)。たしか終盤で全身が赤く変身したんですよね(TV版)。(茨城県古河市・**年齢不相応38歳**)……**【影：つぐ美ちゃんもわかる世代か。ってことは…。つぐ美：つぐ美ちゃんナックル！影：ゲフッ！】**

Windows3.1/95(Visual Basic V2.0)用



数字の数だけブロックを消すパズル・ゲーム

ブロック5（ファイブ）

峠　恒司(43歳)

はじめに

パズル・ゲームです。ルールは簡単。でもなかなかクリアできません。

ルール

1～5の数字が書かれたブロックがあります。1のブロックは一つ，2のブロックは二つ，というように数字の数だけまとめて消していきます。1はすぐ消えますが，他はブロックどうし上下左右のいずれかがくっついていなければいけません。ブロックが消えると消えたブロックの上にあるブロックが落ちます。すべてのブロックを消せばクリアです。

もう消せない状態になっていてもコンピュータは判定しません。自分で見極めてください。

レベルは1～3まであり，レベル3はブロックの数が多くて難しいです。必ずできるようにブロックを配置しています。レベル3は配置に少し時間がかかります。

クリアした時間が短ければ画面左上に表示します。

マウスの操作

ブロックをクリックすると四角の印がつきます。うまくつながるようにつけると消えます。マウス右をクリックすると印を消せます。

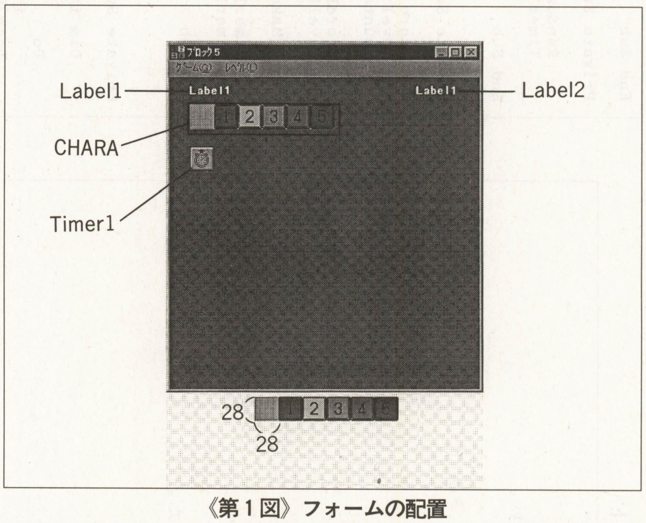
メニューバーの「ゲーム…」の「ニューゲーム」をクリックすると新しい面にすることができます。

「バック」は一手前の状態にもどします。「レベル」はレベルを選択します。

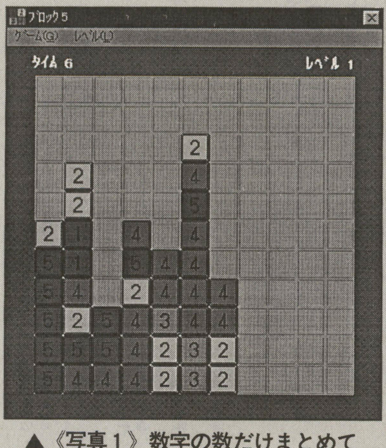
プログラムについて

ピクチャーボックス(CHARA)に1～5のブロックを一緒に描いたものを貼りつけます。それらはBITBLT関数を使って画面に表示します。

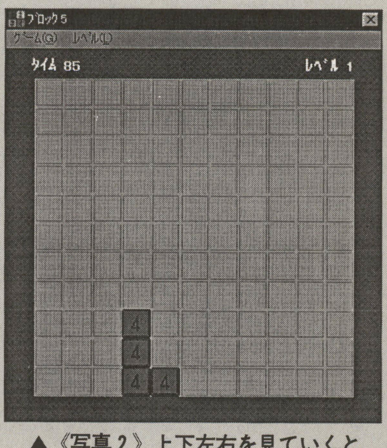
WAVEは適当に作ってください。



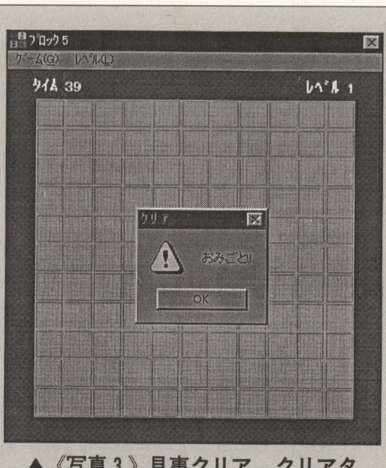
《第1図》フォームの配置



▲《写真1》数字の数だけまとめてブロックを消していく

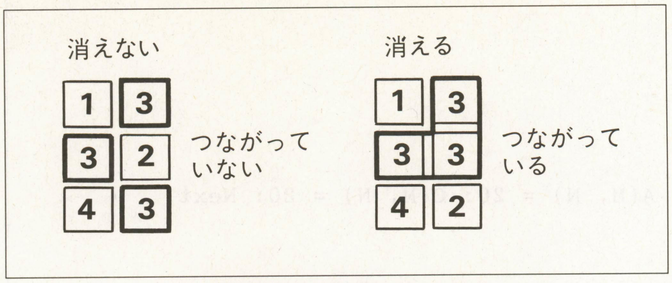


▲《写真2》上下左右を見ていくとわかりやすい。あと4を四つ消せばOK！



▲《写真3》見事クリア。クリアタイムを競うとおもしろいゾ

★OFコーナーって，ここですか？(新潟県三島郡・大栁誠至17歳)……【編：ここですよ。影：お客さん，はじめて？やさしく…ぐはぁ！つぐ美：影さんに汚染されないよう気をつけて投稿してね♥編：パソコン破壊にだけは手を出さないほうがイイですよね。自分のためにも。】



《第2図》 3を消したいとき

《第2表》 メニュー設定

キャプション	名前	Index
"ゲーム(&G)"	GAME	
…"ニューゲーム(&N)"	NEWG	
…"バック(&B)"	BACK	
…"—"	BAR	
…"エンド(&X)"	ENDD	
"レベル(&L)	LEVEL	
…"レベル1"	LV	1
…"レベル2"	LV	2
…"レベル3"	LV	3

《第1表》 プロパティ設定

フォームの設定	
Name	FRMBLOCK5
AutoRedraw	−1 'True
BackColor	&H00808000&
BorderStyle	3 '固定(2重線)
Caption	"ブロック 5"
ClipControls	0 'False
ForeColor	&H00000000&
Height	6090
MaxButton	0 'False
MinButton	0 'False
ScaleMode	3 'ピクセル
Width	5550
ピクチャーの設定	
Name	CHARA
AutoRedraw	−1 'True
AutoSize	−1 'True
BorderStyle	0 'なし
Picture	ブロックの絵
ScaleMode	3 'ピクセル
Visible	0 'False
ラベルの設定	
Name	Label 1
AutoSize	−1 'True
BackStyle	0 '透明'
FontBold	−1 'True
Name	Label 2
Alignment	1 '右揃え
AutoSize	−1 'True'
BackStyle	0 '透明
FontBold	−1 'True
FontName	"MSゴシック"

TADA.WAV	クリアしたとき
DON.WAV	ブロックが落ちる
PHY.WAV	ブロックをよせる
SHU.WAV	ブロックの指定

おわりに

このゲーム，どこかで見たことがあるようでないでしょう。たぶん。一番悩んだのは必ずできるようにブロックを配置することでした。適当に配置してませんよ。

CHECKER FLAG

編：ルールがわかりやすいのはいいですね。
影：最初のレベルはきちんと考えれば解けるし，難易度設定もうまいなぁ。
Dr.D：消せるかどうかの判定じゃが，あるブロックに隣接しているブロックの数字を調べて，同じ数字だったら数字を1足して他を探して，全部足した数がブロックの数字より小さいかどうかを調べればいいんじゃないかな。配列に転送するのが簡単じゃが，リスト構造にするとスマートでいいぞ。

『ブロック5』のプログラム・リスト

```
Declare Function SNDPLAYSOUND Lib "MMSYSTEM" (ByVal LPSZSOUNDNAME As String, ByV
al UFLAGS As Integer) As Integer
Declare Function BitBlt% Lib "gdi" (ByVal destDC%, ByVal X%, ByVal Y%, ByVal w%,
 ByVal H%, ByVal srcDC%, ByVal xSrc%, ByVal ySrc%, ByVal Rop&)

Global A(12, 12), B(12, 12), C(12, 12) As Integer
Global K, M, N As Integer
Global MEN, LVE, MV As Integer
Global TATE, YOKO As Integer
Global TMS(3) As String
Global TME As Long
Global STIM As Long

Sub BACK_Click ()
'1ﾃ ﾓﾄﾞｽ
For M = 1 To YOKO: For N = 1 To TATE: A(M, N) = C(M, N): Next: Next
Call MAKE
BACK.Enabled = 0
End Sub

Sub BAR_Click ()
End Sub

Sub CHARA_Click ()
End Sub
```

★ベーマガと一緒に，ちゃ○買ったことはナイショでぷよ。(神奈川県綾瀬市・アコピャン25歳)……【影：……ちゃ…「バ」？…はっ！それとも「ブ」とか!?くぅ〜この私がわからないなんて。つぐ美：教えてあげようか？影さん。影：これは，私に対する挑戦なんだなっ!!】

```
Sub ENDD_Click ()
    End
End Sub

Sub FORM_LOAD ()
TATE = 11: YOKO = 11
LVE = 1: LV(1).Checked = -1
For N = 0 To TATE + 1: For M = 0 To YOKO + 1: A(M, N) = 20: C(M, N) = 20: Next:
Next
For M = 1 To 3: TMS$(M) = "1998": Next
Call NEWGAME
End Sub

Sub GAME_Click ()
End Sub

Sub Label1_Click ()
End Sub

Sub Label2_Click ()
End Sub

Sub LEVEL_Click ()
End Sub

Sub LV_Click (INDEX As Integer)
'ﾚﾍﾞﾙｦ ｷﾒﾙ
LVE = INDEX
For K = 1 To 3: LV(K).Checked = 0: Next
LV(LVE).Checked = -1
Call NEWGAME
End Sub

Sub NEWG_Click ()
Call NEWGAME
End Sub

Sub Timer1_Timer ()
STIM = Int(Timer - TME)
If Val(TMS$(LVE)) = 1998 Then
    LABEL1.Caption = "ﾀｲﾑ" + Str$(STIM)
Else
    LABEL1.Caption = "ﾀｲﾑ" + Str$(STIM) + " /" + TMS$(LVE)
End If
End Sub
```

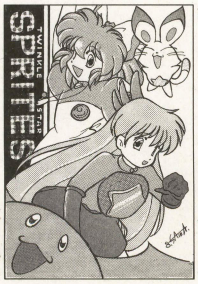
評…裏が…郵便屋さんが困るぞ?(影)
by レモンライム

評…怪しい手が気に入った!(影)
by タバコパンダ

評…おや?WIZファン?(編)
by 早蕨しをん

評…魔法失敗?(Dr・D)
by 鶏小屋

評…なんかカゲのある…(編)
by 椎本YOD



評…あいかわらずの人気だね(つぐ美)
by 裁刃鋭人

評…ほんわか〜♥な感じ(つぐ美)
by 楸

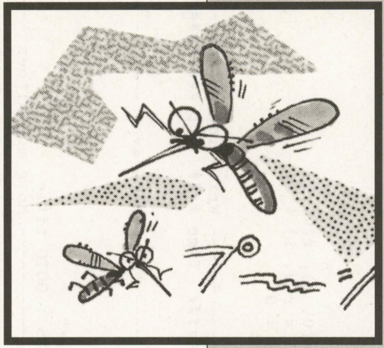
評…印刷だと、どうかな?(影)
by さだかねコレキヨ

評…いつもとタッチが違う?(編)
by 和々草

評…輝いてるなぁ…(影)
by hit

★ふと気がつくと,ゼロに斜線を入れていた…。プログラマーの悲しい性(さが)か…。(^^;)(北海道苫小牧市・THE☆ダイズ19歳)……【影:症状が悪化して末期状態になると「0」と「1」しか使わなくなるとか,ならないとか…。編:それはちょっと…キツイ。】

Windows95（DOS/V互換機）QBasic用



迫ってくる蚊を力いっぱい撃ち落とせ！

Shoot(シュート)♥down(ダウン)!? Mosquitoes(モスキート)!!

XHELL（19歳）

内容

画面奥から向かってくる蚊をキーボードを使って撃ち落とすゲーム。

遊びかた

蚊をねらって弾を撃ってください。画面の各ブロックに対してキーボードが対応しています。例えば画面の中央付近に弾を撃つ場合は，[H]や[J]を押してください。弾を蚊に当てると，得点が入ります。蚊は中央付近にしか当たり判定がありませんので，羽などに当てても素通りしてしまいます。注意してください。タイムがゼロになるとゲーム・オーバーです。弾を１発撃つごとにタイムは10減ります（当然ですが，何もしなくてもタイムは減ります)。ムダ弾は使いすぎないようにしてください。蚊が近づき過ぎるとミスとなってタイムが500減ります。

得点について

蚊を１匹撃ち落とすとヒット数が加算され，その横にある数も増えます。得点にはこの数が加算されます。連続して撃ち落とさないと，ヒット数はゼロに戻ってしまいます。したがって連続して蚊を撃ち落とすと，高得点になります。

ボーナス得点

蚊を撃っていると，時々画面左上に以下のようなメッセージが現れ，ボーナス得点が入ります。

［1HIT × 2］…１発の弾で２匹の蚊を撃ち落とすと出ます。ちなみに，１発で３匹撃ち落とすと，［1HIT × 3］，４匹だと［1HIT × 4］となります。

［Long range］…遠くの蚊を撃ち落とすと出ます。

［NAGOYA shot］…画面ぎりぎりまで近づけて撃ち落とすと出ます。

プログラムについて

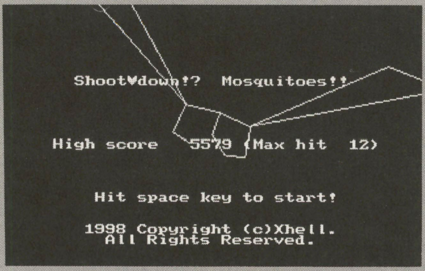
キーバッファをクリアする方法がわからなかったので，クリアはしていません。そのためあまりたくさんのキーを一度に押したり，押しっぱなしにすると，ビープ音とともにしばらく止まってしまいます。少し待っていれば動き出します。押したキーは，A＝INP（96）とすると，変数Aに代入されるようですが，この方法を用いても同様の状況がおきたので使っていません。素直にINKEY$を使っています。

最後に

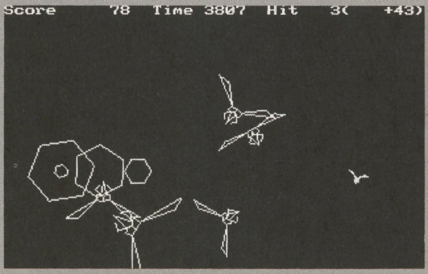
このプログラムは，使っているパソコンの能力によってはかなり遅くなるかも

CHECKER FLAG

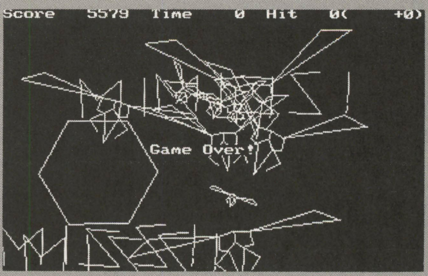
影：蚊が迫ってくる様子が迫力あるなぁ。
編：大画面モニタでやるとおもしろいですね。
Dr.D：点数の設定なども凝っておるな。ちとマシンパワーが必要かもしれんが，これは仕方ないじゃろう。



▲《写真１》オブジェクトが回転しながら迫ってくるタイトル画面



▲《写真２》画面とキーの位置関係を覚えて蚊を撃ち落とせ！



▲《写真３》Timeが０になるとゲーム・オーバー。神の領域をめざせ！

《第１表》変数表

a(n1,n2)	グラフィックデータ(角度)	m	ボーナスメッセージの表示時間
w(n1,n2)	グラフィックデータ(長さ)	m$	ボーナスメッセージ
co(n)	コサインテーブル	ht	現在のヒット数
si(n)	サインテーブル	o,n	得られる得点
flag(n1,n2)	存在フラグ	p	ヒットのつながる時間
x(n1,n2),x	X座標	q	スコア
y(n1,n2),y	Y座標	r	1HITで撃ち落とした蚊の数
k(n1,n2),k	グラフィックの拡大率(Z座標)	mi	現在のMAX HIT
vx(n1,n2),vx	X方向の速度	hs	ハイスコア
vy(n1,n2),vy	Y方向の速度	mh	ハイスコアラーのMAX HIT
vz(n1,n2),vz	Z方向の速度	t	残り時間
r(n1,n2),r	回転角度	ct	敵出現用カウンター
l(n1,n2),l	グラフィックNo.	ax	X方向の加速度
t(n1,n2)	頂点の番号(l$(n)より作成)	ay	Y方向の加速度
l$(n)	グラフィックデータ(各点のつなぎかた)	x1,x2,y1,y2,xx1,xx2,yy1,yy2	当たり判定用
b$	キーボードスキャン用	e,f,g,h	グラフィック描画用
sc	ディスプレイ画面	a,i,j,a$,b	汎用

しれません。ちなみに私のパソコンのＣＰＵはMMX-Pentium200MHzです。これ以下での動作は，保証しません。このプログラムは，一度前にＸ１で作ったのですが，あまりの遅さに途中で作るのを止めていました。プログラムはほぼＸ１版と同じです。

話は変わりますが，このゲームの私の最高得点は17万点くらいでMAX HITは80くらいです。

20万点いったら，あなたは神の領域に踏み込んでいます。たぶん。

『Shoot♥down!? Mosquitoes!!』のプログラム・リスト

```
DECLARE FUNCTION freearea (a AS INTEGER)
DECLARE SUB drowchr (l, x, y, k, r)
'---------------------------------------------- Initialize ----------------
RANDOMIZE TIMER
DIM SHARED a(5, 20), w(5, 20), co(359), si(359), flag(3, 59), t(3, 99)
DIM x(3, 59), y(3, 59), k(3, 59), vx(3, 59), vy(3, 59), vz(3, 59), r(3, 59), l(3
, 59)

a = 0
FOR i = 0 TO 6.27 STEP 6.27 / 359
   co(a) = COS(i): si(a) = -SIN(i)
   a = a + 1
NEXT i

FOR i = 0 TO 2: j = 1: READ a
   DO
     READ w(i, j): a(i, j) = a: j = j + 1: READ a
   LOOP WHILE a <> 999
NEXT i

FOR i = 0 TO 2: READ l$(i): NEXT i: l$(3) = l$(0)
 FOR i = 0 TO 3: a$ = l$(i)
  FOR j = 1 TO LEN(a$)
   t(i, j) = ASC(MID$(a$, j, 1)) - 65
  NEXT j
 NEXT i
FOR i = 0 TO 20: a(3, i) = a(0, i): w(3, i) = w(0, i): NEXT i
a(3, 6) = a(0, 6) - 28: a(3, 8) = a(0, 8) - 28
a(3, 7) = a(0, 7) + 28: a(3, 9) = a(0, 9) + 28
b$ = "234567890-^wertyuiop@[sdfghjkl;:]zxcvbnm,./¥"
'-------------------------------------------- Title ----------------------
title: k = 0: sc = 0: r = 0: m = 0: m$ = ""
       ht = 0: o = 0: p = 0: q = 0: mi = 0
       WHILE INKEY$ <> " "
       SCREEN 7, , sc, 1 - sc: sc = 1 - sc: CLS 1
       LOCATE 8, 8: PRINT "Shoot" + CHR$(3) + "down!?  Mosquitoes!!"
       LOCATE 22, 9: PRINT "1998 Copyright (c)Xhell."
       LOCATE 23, 11: PRINT "All Rights Reserved."
       LOCATE 14, 6: PRINT USING "High score ###### (Max hit ###)"; hs; mh
       LOCATE 19, 10: PRINT "Hit space key to start!"
       k = k + .2: r = k * 57: FOR i = 0 TO 999: NEXT i
       IF k > 10 THEN k = 0: l = INT(RND * 4)
       drowchr l, 160, 100, k, r
       WEND: n = 0
'------------------------------------- Initialize flag ---------------------
FOR i = 0 TO 3: FOR j = 0 TO 10: flag(i, j) = 0: NEXT j: flag(i, j) = 2: NEXT i
'---------------------------------------------------- Main program --------
main: FOR t = 4000 TO 0 STEP -1
      SCREEN 7, , sc, 1 - sc: CLS 1: sc = 1 - sc: ct = ct + 1
      IF ct > 10 THEN GOSUB appear
      GOSUB Check: GOSUB mosquito: GOSUB Check: GOSUB downmos
      GOSUB info: GOSUB drowmiss: GOSUB fire: GOSUB shot
      IF m THEN m = m - 1 ELSE m$ = SPACE$(20)
      IF p THEN p = p - 1 ELSE ht = 0: o = 0
      NEXT t: GOTO gameover
'------------------------------------------------------------ fire! ---------
fire: a$ = INKEY$: a = INSTR(b$, a$)
       IF a$ <> "" AND a > 0 THEN
        t = t - 10: a = a - 1: b = freearea(0)
        IF b <> 999 THEN
          x(0, b) = (a MOD 11) * 29 + 14: y(0, b) = (a ¥ 11) * 50 + 25
          k(0, b) = 9: r(0, b) = RND * 2: flag(0, b) = 1: PLAY "mbl64t255o6a<<a<
<a"
         END IF
       END IF
      RETURN
      '--- drow shot
```

```
shot: FOR i = 0 TO 999
        SELECT CASE flag(0, i)
         CASE 2
           EXIT FOR
         CASE 1
           drowchr 1, x(0, i), y(0, i), k(0, i), r(0, i)
           k(0, i) = k(0, i) - 1: r(0, i) = r(0, i) + 17
           IF k(0, i) = 0 THEN flag(0, i) = 0
        END SELECT
      NEXT i: RETURN
'-------------------------------------------------- Write infomation --------
info:  LOCATE 1, 1: PRINT USING "Score ######  Time ####  Hit ###(+#####)"; q; t
; ht; o
       LOCATE 2, 1: PRINT m$: RETURN
'--------------------------------------------------- Game over ---------------
gameover: t = 0: GOSUB info
          IF hs < q THEN hs = q: mh = mi
          SCREEN 7, 0, 1 - sc, 1 - sc
          LOCATE 14, 15: PRINT "Game Over!"
          FOR i = 0 TO 149999: NEXT i: CLS : GOTO title
'------------------------------------------------ Move mosquitoes ---------
```


★《私信》秋田市の梁田洋志さんへ。8月号のOFでネタがバッティングしています。ご連絡ください。(秋田市・**水野夢絵19？歳**)……【**影**：つぐ美ちゃんに関してのネタは昔っからダブることが多いから。ここらでスパッとホントのこと…。**つぐ美**：つぐ美ちゃんナックル！】

```
mosquito:
     FOR i = 0 TO 999
       SELECT CASE flag(1, i)
        CASE 2
          EXIT FOR
        CASE 1
            x = x(1, i): y = y(1, i): vx = vx(1, i): vy = vy(1, i)
            vz = vz(1, i): k = k(1, i) + vz: l = l(1, i)
             ax = (1 + (x > 160) * 2) * RND * 2 * k
             ay = (1 + (y > 100) * 2) * RND * 2 * k
             IF x < 10 OR x > 310 THEN vx = 0
             IF y < 10 OR y > 190 THEN vy = 0
            vx = vx + ax: vy = vy + ay
            IF vy < 0 OR ay < 0 THEN l = 3 - l ELSE l = 0
            x(1, i) = x + vx: y(1, i) = y + vy: vx(1, i) = vx: vy(1, i) = vy
            k(1, i) = k: l(1, i) = l
            IF k > 3 THEN flag(1, i) = 0: GOSUB miss
            drowchr l, x, y, k, vx * 3 / k
       END SELECT
     NEXT i: RETURN

'------------------------------------------------ Appearing of new mosquito ---
appear:   b = freearea(1)
            IF b < 99 THEN
              x(1, b) = RND * 310 + 10: y(1, b) = RND * 170 + 10
              vz(1, b) = RND * .04 + .01
              vx(1, b) = 0: vy(1, b) = 0
              k(1, b) = .05: l(1, b) = 0
              flag(1, b) = 1: ct = 0
            END IF: RETURN
'-------------------------------------------------------- Miss!! --------------
miss:     b = freearea(2)
            IF b < 99 THEN
              flag(2, b) = 1: x(2, b) = x: y(2, b) = y: vy(2, b) = 0
              t = t - 500
            END IF: RETURN
'-------------------------------------------- Drow "miss!" mark ---------------
drowmiss:
    FOR i = 0 TO 999
         SELECT CASE flag(2, i)
            CASE 2
              EXIT FOR
            CASE 1
              drowchr 2, x(2, i), y(2, i), 3, 0
              y(2, i) = y(2, i) + vy(2, i): vy(2, i) = vy(2, i) + .1
              IF y(2, i) > 230 THEN flag(2, i) = 0
         END SELECT
    NEXT i: RETURN
'-------------------------------------------- Check crashing ------------------
Check: n = 0
 FOR i = 0 TO 999
  SELECT CASE flag(0, i)
    CASE 2
      EXIT FOR
    CASE 1
      k = k(0, i) * 4: x1 = x(0, i) - k: y1 = y(0, i) - k
      xx1 = k * 2: yy1 = xx1: r = 0
       FOR j = 0 TO 999
        SELECT CASE flag(1, j)
          CASE 2
            EXIT FOR
          CASE 1
            k = k(1, j) * 5: x2 = x(1, j) - k: y2 = y(1, j) - k
            xx2 = k * 2: yy2 = xx2: GOSUB checksub
             IF a = 1 AND ABS(k(0, i) / 3 - k(1, j)) < 1 THEN
              flag(0, i) = 0: flag(1, j) = 0
              n = n + INT(30 - k(1, j) * 10): GOSUB sdown
             END IF
        END SELECT
       NEXT j
  END SELECT
 NEXT i
   o = o + n
   IF n THEN q = q + o
   IF mi < ht THEN mi = ht
   RETURN
checksub: x = x1 - x2: y = y1 - y2: a = 0
          IF x < xx2 AND -x < xx1 AND y < yy2 AND -y < yy1 THEN a = 1
        '  LINE (x1, y1)-STEP(xx1, yy1), 15, B
        '  LINE (x2, y2)-STEP(xx2, yy2), 15, B
          RETURN
'------------------------------------------- Shooted down mosquito!! ------
sdown:    b = freearea(3)
          IF b < 99 THEN
           r = r + 1: IF r > 1 THEN m$ = "1HIT x" + STR$(r) + "(+120 x" + STR$(r
) + ")": m = 20: n = n + 120
           IF k(1, j) < .4 THEN m$ = "Long range!!(+100)": m = 20: n = n + 100
           IF k(1, j) > 2.7 THEN m$ = "NAGOYA shot!!(+500)": m = 20: n = n + 500
           ht = ht + 1: p = p + 10
           flag(3, b) = 1: x(3, b) = x(1, j)
           y(3, b) = y(1, j): k(3, b) = k(1, j)
           r(3, b) = vx(1, b) * .05
           vx(3, b) = RND * 10 - 5: vy(3, b) = -RND * 5
           PLAY "o4mbl64t255agfedc"
          END IF: RETURN
downmos:
   FOR i = 0 TO 999
    SELECT CASE flag(3, i)
      CASE 2
        EXIT FOR
      CASE 1
        drowchr 0, x(3, i), y(3, i), k(3, i), r(3, i)
        k(3, i) = k(3, i) - .03: r(3, i) = (r(3, i) + 285) MOD 360
        x(3, i) = x(3, i) + vx(3, i)
        y(3, i) = y(3, i) + vy(3, i)
        vy(3, i) = vy(3, i) + .5
        IF k(3, i) < 0 OR y(3, i) > 250 THEN flag(3, i) = 0
    END SELECT
   NEXT i: RETURN
'--------------------------------------------------------- Graphic data ----------
 DATA 90,3,  30,5,  150,5,  344,5,  196,5,  30,30,  150,30,  40,24
 DATA 140,24, 320,3, 220,3, 270,11, 290,9, 250,9, 320,8, 220,8, 999
 DATA 0,5, 60,5, 120,5, 180,5, 240,5, 300,5, 999
 DATA 190,24, 167,25,180,20, 160,15, 195,15, 205,9, 145,10
 DATA 220,6, 320,7, 120,6, 40,7, 336,10, 345,18, 30,11, 20,18, 350,24
 DATA 354,24, 356,24, 14,25,999

 DATA @ABCIGCEKA@BDJHDFL@AQO@APN@LMK?
 DATA @BCDEFGB?
 DATA @BCDEF@GH@IJKL@MNOP@QR@ST?

'-------------------------------------------- Drow line character --------------
SUB drowchr (l, x, y, k, r)
         FOR b = 1 TO 99
           a = t(l, b)
           IF a = -2 THEN EXIT FOR
           IF a = -1 THEN b = b + 1: a = t(l, b): GOSUB mdat: PSET (e, f), 15
           GOSUB mdat: LINE -(e, f), 15
         NEXT b: EXIT SUB

mdat:  g = k * w(l, a): h = INT(a(l, a) + r + 360) MOD 360
       e = g * co(h) + x: f = g * si(h) + y
       RETURN
END SUB

'------------------------------------------------------ Seeking free area ----------
FUNCTION freearea (a AS INTEGER)
  b = 0
  WHILE flag(a, b) = 1: b = b + 1: WEND
  IF flag(a, b) = 2 THEN b = 999
  freearea = b
END FUNCTION
```

★この前,某所であの伝説の周辺機器「パックス・パワーグローブ」を発見!!金銭面の都合で買いませんでしたが,少々無理してでも買うべきだったでしょうか!?(兵庫県伊丹市・**リーチ一発19歳**)……**【影：**ぱわぁぐろおぶぅう!?それは,買うべきなのでは,男として。**】**

FM TOWNS(F-BASIC386 V2.1 L10以降)用

記号を法則に従って順番に消していくゲーム

ATTACK 26(アタック)

Mappi(27歳)

●はじめに●

タイトルは某パネルクイズに似ていますが，クイズ・ゲームではありません。「さあ，26コのキーにアタックしましょう」

●遊びかた●

まず，実行前に半角の英数字モードにしてください。CAPSは，ロックしてもしなくてもかまいません。

キーボードに見たてた画面に，表示された数字や記号を，英字キーを使って順番に消していってください。

ラウンド１は，１から26までの数字を順番に消していきます。

ラウンド２は，赤の１，白の１，赤の２，白の２…といった具合に，赤の数字，白の数字と交互に消していきます。

ラウンド３は，★，▲，♪，の順番に消していきます。消す順番さえ合っていれば，どこから消してもかまいません。

そして，最終ラウンドは，ラウンド１の２倍，１から52までの数字を消していきます。各キーに数字が二つ入り，最初の数字を消すと，つぎの数字が現れます。

持ち時間は，最初が80秒で，ラウンドクリアごとに40秒追加されます。持ち時間がなくなると，リタイアとなってしまいます。また一つのラウンドで，ミスを３回してもリタイアとなります。

得点は，一つ消すごとに１点。最終ラウンドをクリアすると，残り秒数がさらに得点に加えられます。

《第１表》変数表

GN	何番目のキーに問題を表示するか
GX,GY	問題の表示位置
HI	ハイスコア
I,J	ループ用
KE	押されたキーの内容
M$	キー配列
MI	ミス
NE	ネクストの内容
NU( )	各キーの内容
Q3$( )	ラウンド３で使う記号
QU	問題の表示内容
RO	ラウンド
RO$( )	ラウンド名
SC	スコア
TI	ラウンドスタート時の持ちタイム
TT	残りタイム

●最後に●

前作と同様に，このゲームもTOWNSマーティーで作りました(とはいっても，前作が採用されているかどうか，今の時点ではわからない…)。一応，TOWNSフレッシュでも動作確認をしたので，まず問題はないと思います。

以上，提供は企画集団・パラシュート部隊でした！

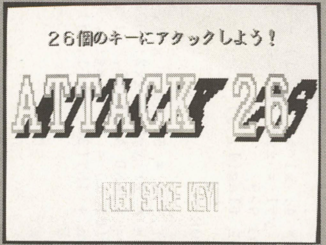
★　★

CHECKER FLAG

編：すばやくキーを押すというより，ゆっくり確かめながら押していく感じですね。

影：キートップがひらがなのマシンでやると結構難しいなぁ。

Dr.D：A，B，C……といったキーを表す文字が見にくいのが気になるな。アイデア自体はなかなかだと思うぞ。

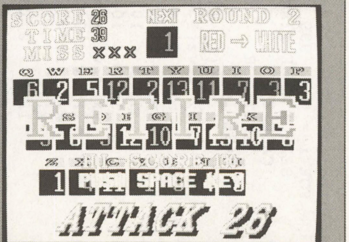


▲《写真1》一風変わったブラインド・タッチのゲーム

▼《写真2》1面は数字の順番にキーを押していこう。次に押す数字は画面上に表示される

▲《写真3》2面は赤，白交互に押していく。あせらずに落ち着けば楽勝！

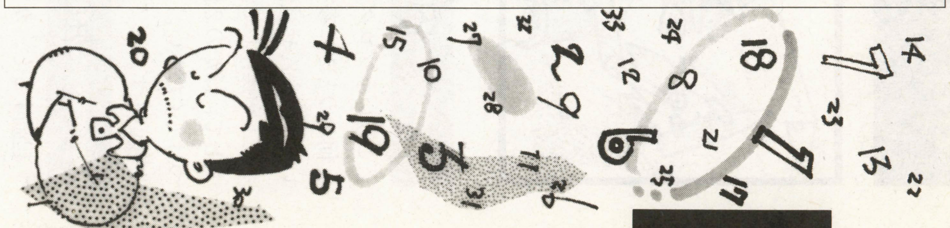
▼《写真4》3回ミスするとゲーム・オーバー



★おはよーございました!!おかげ様で目覚め爽快です，はい。(北海道室蘭市・ねぼすけ20歳)……【影：おぉ！待っていたかいがあったな。編：おはようございます(苦笑)。影：しかし，PNが違うから見逃すとこだったじゃないか。…君には1か月寝てたで賞をあげよう！】

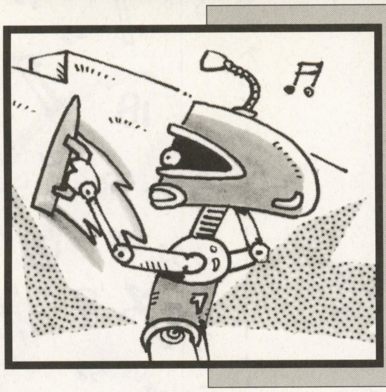
『ATTACK 26』のプログラム・リスト

```
1000 REM ------------------------------
1010 REM              A T T A C K   2 6
1020 REM                B y   M a p p i      1998/05/31
1030 REM ------------------------------
1040 SCREEN@ 0:PALETTE:RANDOMIZE TIME
1050 DIM NU(25,1),RO$(3),Q3$(2)
1060 RO$(0)="  1 ～ 2 6  ":RO$(1)=" RED → WHITE "
1070 RO$(2)="★ → ▲ →  ":RO$(3)="  1  ～  5 2  "
1080 Q3$(0)="  ":Q3$(1)="★":Q3$(2)="▲"
1090 M$="QWERTYUIOPASDFGHJKLZXCVBNM":HI=130
1100 SC=0:TI=80:RO=1
1110 REM ------------------------------タイトル
1120 COLOR 7,6,7,0:CLS
1130 COLOR ,0:SYMBOL(80,50),"２６個のキーにアタックしよう！",2,2,2,,,5
1140          SYMBOL(20,150),"ＡＴＴＡＣＫ  ２６",4,8,0,,,11
1150 COLOR ,2:SYMBOL(10,140),"ＡＴＴＡＣＫ  ２６",4,8,7,,,9
1160 COLOR ,1:SYMBOL(200,360),"PUSH SPACE KEY!",2,4,7,,,9
1170 IF INKEY$<>" " THEN 1170
1180 REM ------------------------------画面作成
1190 COLOR ,5:CLS:COLOR ,0
1200 FOR I=0 TO 25
1210 GN=I:GOSUB 2050
1220 LINE(GX,GY-24)-(GX+53,GY-5),PSET,1,BF
1230 SYMBOL(GX+11,GY-22),AKCNV$(MID$(M$,I+1,1)),2,1,6,,,9
1240 LINE(GX,GY)-(GX+53,GY+53),PSET,0,BF
1250 NEXT
1260          SYMBOL(108,408),"ＡＴＴＡＣＫ  ２６",3,4,0,,,11
1270 COLOR ,2:SYMBOL(100,400),"ＡＴＴＡＣＫ  ２６",3,4,7,,,11
1280          SYMBOL(290,4),"NEXT",2,2,6,,,9
1290 LINE(290,40)-(353,103),PSET,0,BF
1300 COLOR ,1:SYMBOL( 0, 4),"ＳＣＯＲＥ",2,2,7,,,9
1310          SYMBOL(32,40),"ＴＩＭＥ",2,2,7,,,9
1320          SYMBOL(32,76),"ＭＩＳＳ",2,2,7,,,9
1330 IF RO<4 THEN 1350
1340          SYMBOL(385, 4)," FINAL ROUND! ",2,2,7,,,9:GOTO 1360
1350          SYMBOL(385, 4),"ＲＯＵＮＤ"+AKCNV$(STR$(RO)),2,2,7,,,9
1360          SYMBOL(385,48),RO$(RO-1),2,3,7,,,9
1370 GOSUB 2120:TT=TI:GOSUB 1960
1380 REM ------------------------------問題作成
1390 FOR J=0 TO 1:FOR I=0 TO 25:NU(I,J)=J*26+I+1
1400 IF RO=3 THEN NU(I,J)=((I+1) MOD 3)
1410 IF RO<4 AND J=1 THEN NU(I,J)=100
1420 NEXT I,J
1430 FOR J=0 TO 1:FOR I=0 TO 25:R=INT(RND(1)*26)
1440 SWAP NU(I,J),NU(R,J):NEXT I,J
1450 WAIT 200
1460 REM ------------------------------ゲームスタート
1470 FOR I=51 TO 49 STEP -1:SYMBOL(298,48),AKCNV$(CHR$(I)),3,3,6,,,1
1480 PLAY "V12T120@20O3A16":WAIT 100
1490 LINE(290,40)-(353,103),PSET,0,BF:NEXT
1500 SYMBOL(298,48),"GO!",2,3,6,,,1:PLAY "O4A4"
1510 FOR I=0 TO 25:GN=I:GOSUB 2050:QU=NU(I,0):GOSUB 1990:NEXT
1520 NE=1:MI=0:TIME$="00:00:00":TI$=TIME$
1530 REM ------------------------------ネクスト表示
1540 QU=NE:GX=295:GY=45:GOSUB 1980
1550 REM ------------------------------メイン
1560 KE$=INKEY$
1570 IF TIME$>TI$ THEN GOSUB 1940
1580 IF TT=<0 THEN 1860
1590 IF KE$=>"A" AND KE$=<"Z" THEN 1620
1600 IF KE$<"a" OR KE$>"z" THEN 1560
1610 K=ASC(KE$):KE$=CHR$(K-32)
1620 KE=INSTR(M$,KE$)-1
1630 IF NU(KE,0)=NE THEN 1700
1640 IF RO=3 AND NU(KE,0)=(NE MOD 3) THEN 1700
1650 REM ------------------------------ミス
1660 MI=MI+1:PLAY"@67O2C8"
1670 COLOR ,0:SYMBOL(144+MI*32,76),"×",2,2,2,,,9
1680 IF MI=3 THEN 1860 ELSE 1560
1690 REM ------------------------------正解
1700 PLAY"@20O6C32O5G32":SC=SC+1:GOSUB 2120
1710 NU(KE,0)=100:SWAP NU(KE,0),NU(KE,1)
1720 GN=KE:GOSUB 2050:QU=NU(KE,0):GOSUB 1980
1730 NE=NE+1:IF RO<4 AND NE>26 THEN 1760
1740 IF RO=4 AND NE>52 THEN 1800 ELSE 1540
1750 REM ------------------------------クリア
1760 PLAY"@20L8O5C16CCR8C16CCR8C","T120V10L8@36O2C16CCR8C16CCR8C4"
1770 COLOR ,2:SYMBOL(30,180),"ＣＬＥＡＲ！",6,6,6,,,11:WAIT 400
1780 RO=RO+1:TI=TT+40:GOTO 1190
1790 REM ------------------------------オールクリア
1800 P1$="@20L12O5D8D16D16D2.CDEGG-GA2"
1810 P2$="@20L8O3DD16D16D<A>D<A>D<AL12O4C<BAGG-ED2"
1820 PLAY P1$,P2$
1830 COLOR ,2:SYMBOL(0,180),"ＡＬＬ  ＣＬＥＡＲ！",4,6,6,,,11
1840 SC=SC+TT:GOSUB 2120:GOTO 1880
1850 REM ------------------------------ゲームオーバー
1860 PLAY"@20L64O3EDCEDCEDCEDC<C2"
1870 COLOR ,6:SYMBOL( 30,180),"ＲＥＴＩＲＥ",6,6,2,,,9
1880 COLOR ,2:IF HI<SC THEN HI=SC:GOTO 1900
1890 SYMBOL(155,300),"ＨＩ－ＳＣＯＲＥ"+STR$(HI),2,2,7,,,9:GOTO 1910
1900 SYMBOL( 70,300),"YOUR SCORE IS ＨＩ－ＳＣＯＲＥ！",2,2,7,,,9
1910 COLOR ,1:SYMBOL(150,340),"PUSH SPACE KEY!",3,2,7,,,9
1920 IF INKEY$<>" " THEN 1920 ELSE 1100
1930 REM ------------------------------タイム表示
1940 TI$=TIME$:T=VAL(RIGHT$(TI$,2))+VAL(MID$(TI$,4,2))*60
1950 LINE(160,40)-(224,74),PSET,5,BF:TT=TI-T
1960 COLOR ,0:SYMBOL(160,40),STR$(TT),2,2,7,,,8:RETURN
1970 REM ------------------------------問題表示
1980 LINE(GX,GY)-(GX+53,GY+53),PSET,0,BF
1990 CC=2:Q$=RIGHT$(STR$(QU),2):IF QU>99 THEN Q$="":GOTO 2030
2000 IF RO<>2 THEN 2020 ELSE Q$=RIGHT$(STR$(INT((QU+1)/2)),2)
2010 IF (QU MOD 2)=0 THEN CC=7
2020 IF RO=3 THEN Q$=Q3$(QU MOD 3):CC=6
2030 SYMBOL(GX+3,GY+3),Q$,3,3,CC,,,1:RETURN
2040 REM ------------------------------座標変換
2050 GX=14:GY=144:IF GN<10 THEN 2090
2060 GN=GN-10:GX=GX+27:GY=GY+94
2070 IF GN<9 THEN 2090
2080 GN=GN-9:GX=GX+27:GY=GY+94
2090 GX=GX+GN*62
2100 RETURN
2110 REM ------------------------------スコア表示
2120 LINE(160,4)-(224,38),PSET,5,BF
2130 COLOR ,0:SYMBOL(160,4),STR$(SC),2,2,7,,,8:RETURN
```



★OFの略が「おかあちゃーん。これプレステじゃなくて，ファミリーベーシックだよ～」だということは意外と知られていない。(千葉県君津市・しるばい20歳)……【影：「おおっと！風呂の中にいる」とかどうかな？つぐ美：え？影：読者のナイスな解釈待ってるぜ！】

MSX/2/2+/TurboR用



二つのロボットをぶつけるパズル・ゲーム

試作（しさく）

黒澤　信次（30歳）

内容

こういうプログラムもあるんだなあ，と何かのときに参考にしてもらえれば幸いです。なんせ試作ですから。中央のロボットを操作して，壁を作ったり消したりして，ほかの2体の黄色い敵同士をぶつけてください。全30面のクリアタイムを競います。

遊びかた

起動すると，カウントを始めます。30になるまで待ってください。キャラクターを定義しています。

デモが始まったらスペース・キーでスタートします。中央に青いロボット。左上と右下に黄色い敵が現れます。壁をうまく作り替えて敵同士を誘導してください。上のほうでなにやらメーターが減っていきますが，25秒でなくなります。なくなったら，即，ゲーム・オーバーです。リターン・キーで最初からとなります。最初からやり直すのが嫌だったら，敵に体当たりしましょう。ミスになりますが，時間のロスになるだけで，そのステージからのやり直しになります。見事30面をクリアすると，クリアタイムを表示して最初のデモに戻ります。

操作方法

カーソル・キーでロボットを操作します。スペース・キーを押しながらカーソルキーを押すと，その方向に何もなければ壁を置き，壁があれば消します。

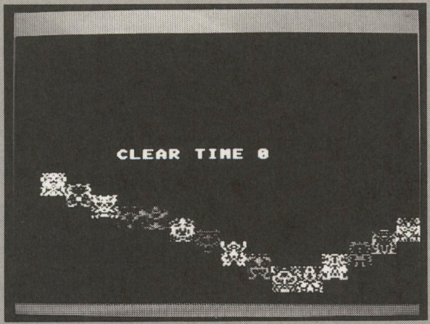
敵は壁にぶつかるまで直進します。ぶつかってからの動きがそれぞれ違います。左上のほうは，法則に基づいて動いているだけで，壁に当たると少しもたつきを見せることがよくあります。右下のほうは，こちらを追いかけるように動きます。そのため，カドで止まってしまうこともあります。うまく利用しましょう。

プログラムについて

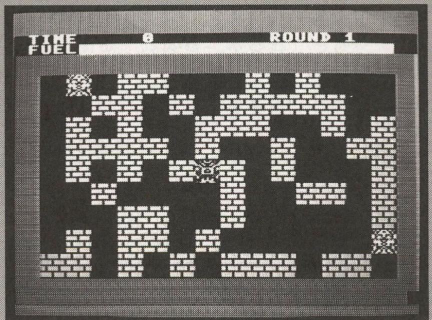
データが少ないでしょう。220行からの3行が全30面のデータ，420行からの3行

《第1表》変数表

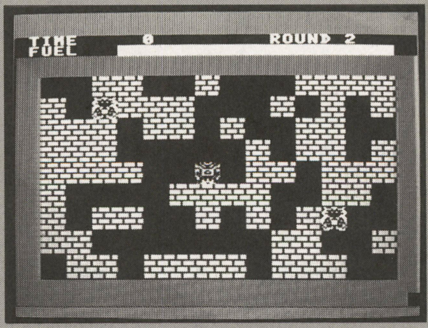
MX,MY	……メインキャラ座標
M1,M2	………メインキャラ移動用
ST	……………キー入力
MM	…………当たり判定用
TX,TY	………敵キャラ座標
VX,VY	………敵キャラ移動用
A,C	…………移動方向の指定
RO	……………面カウント
FU	……………メータータイマー
TI	……………総合タイム
CR$	…………カーソルデータ
A$,S$,B$,C1$,C2$	……………スプライト制作用
I,J,K,L	………ループなど
MZ	……………面データ



▲《写真1》キャラクターが上下に動くデモ画面。スペース・キーでスタート



▼《写真2》壁を作ったり消したりして黄色い二つのロボットをぶつけよう。道筋をすばやく作るのがコツ



▲《写真3》ロボットの特性を読んで，自分に当たらないようにうまく動こう

★ひさしぶりに楽譜が載ったと思ったら…コレですかい。さすがベーマガ，一味違う！（岡山市・遠藤　健18歳）……【影：コレですよ旦那，いい味出てるでしょ？Dr.D：他ではナイもの…ということで候補にあがったのがコレだったのじゃ。影：DJライフに役立ててくれ！】

CHECKER FLAG

影：なかなか難しいなぁ。
Dr.D：単にロボットの道筋を作るだけではなく，自分がロボットに当たってはいけないという要素のためじゃな。ひねりは利いているのぉ。
編：でも，もう少し簡単にしてもいいでしょうね。「試作」でもゲームとしておもしろいほうがいいと思いますし。

が31キャラ分のスプライト・データです。

しかし，実際にはここにあるデータは，乱数の配列の設定を変えているだけです。つまり，乱数をデータとして使っています。このスプライト・ルーチンとメイズ・ルーチンは，応用がきくと思います。

私のプログラムにマルチステートメントがないのは理由があります。バグを見つけやすくすることと，打ち込みのとき，ミスを発見しやすくするためです。私のMSXにはプリンタがないので…。

620行と900行の“イ”は，小さいほうです。

苦労したこと

キャラクターを作るのに，２週間つぶしました。作ったキャラ４千以上。相手は乱数ですからねえ。でも，自分で作るよりとてもセンスが良いのでそんな苦労も報われた気がします。

改造は，割り込みに注意してもらえば大丈夫でしょう。これはまだ必要最小限なので色々飾ってあげてください。

それから

あくまでもタイムを競うゲームなので，いかに最短ルートを作るかがポイントになりますね。１面あたり10秒として300秒はかかりますかね。しかし実際にやってみると400秒を割るのは難しいです。

このプログラム，長いと思いますか？目指したのは究極の省データ・プログラムです。

『試作』のプログラム・リスト

```
10 '
20 SCREEN 1,2:COLOR 15,1,4
30 KEY OFF:DEFINT A-Z
40 CLS:WIDTH 32
50 PLAY"T255V15L1O4C","T255V15L1O4F","T255V15L1O4A"
60 FOR I=1344 TO 1351
70 READ A:VPOKE I,A
80 NEXT I
90 DATA 239,239,239,0,254,254,254,0
100 PLAY"RRRRRC","RRRRRE","RRRRRG"
110 CR$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
120 VPOKE 8213,145:VPOKE 8208,204:VPOKE 8210,119
130 FOR I=384 TO 727
140 VPOKE I,VPEEK(I)ORVPEEK(I)/2
150 NEXT I
160 ON SPRITE GOSUB 1180
170 ON INTERVAL=60 GOSUB 1310
180 DIM TX(2),TY(2),VX(15),VY(15),MZ(30),H(15)
190 FOR I=1 TO 30
200 READ MZ(I)
210 NEXT I
220 DATA 10, 7, 8,15, 5,11,12,13,14,16
230 DATA 17,18,21,22,23,24,40,26,41,28
240 DATA 30,31,32,33,34,42,36,37,38,69
250 '
260 'SPRITE
270 '
280 PLAY"C","F","A"
290 FOR K=0 TO 30:PRINT K
300 READ L:R=RND(-L)
310 FOR I=1 TO 16:R=RND(1)*256
320 C1$=C1$+CHR$(R):B$=BIN$(R)
330 IF LEN(B$)<>8 THEN B$="0"+B$:GOTO 330
340 FOR J=1 TO 8
350 A$=MID$(B$,J,1):S$=A$+S$
360 NEXT J
370 B=VAL("&B"+S$):C2$=C2$+CHR$(B):S$=""
380 NEXT I
390 SPRITE$(K)=C1$+C2$
400 C1$="":C2$=""
410 NEXT K
420 DATA 413,76,231,418,902,204,1220,754,1021,13278,4995
430 DATA 84,174,1807,1048,312,1214,1509,1547,1556,1594
440 DATA 1705,1744,2009,2613,2689,3000,3023,3173,3192,195
450 GOTO 1420
460 '
470 'MAZE
480 '
490 TI=0:RO=1:FU=0
500 LOCATE 20,0:PRINT "ROUND";RO;
510 LOCATE 1,0:PRINT USING "TIME #####";TI;
520 LOCATE 1,1:PRINT "FUEL";STRING$(25,145)
530 PRINT STRING$(64,133);
540 R=RND(-MZ(RO))
550 FOR I=0 TO 8
560 R=RND(1)*16384
570 M$=BIN$(R)
580 IF LEN(M$)<14 THEN M$="0"+M$:GOTO 580
590 B$=""
600 FOR K=1 TO 14
610 A$=MID$(M$,K,1)
620 IF A$="0" THEN B$=B$+"  " ELSE B$=B$+"ｨｨ"
630 NEXT K
640 PRINT "●●"+B$+"●●";:PRINT "●●"+B$+"●●";
```

★あっ暑い！誰か私にCPUクーラーをつけてくれ。（埼玉県川越市・**マスクド鴨田屋17歳**）……【**影**：定番の風塵あたりで…。**編**：風神じゃないですか？**影**：おおっ！これでは塵が舞ってしまう。**編**：ところで，電源はどこから？**影**：運動して自己発電。**編**：暑いですね…。】

```
650 NEXT I
660 PRINT STRING$(63,133);
670 LOCATE 2,4:PRINT"  "+CR$+"  ";
680 LOCATE 14,12:PRINT"  "+CR$+" ·";
690 LOCATE 28,20:PRINT"  "+CR$+"  ";
700 '
710 'SETTEI
720 '
730 TX(1)=1:TY(1)=3:VX(2)=-1:VY(2)=0:T=1
740 MX=7:MY=6:TX(2)=14:TY(2)=10:C=2:A=1
750 SPRITE ON:INTERVAL ON
760 '
770 'MAIN
780 '
790 ST=STICK(0)
800 M1=(ST=7)-(ST=3):M2=(ST=1)-(ST=5)
810 MX=MX+M1:MY=MY+M2
820 MM=VPEEK(6144+MX*2+MY*2*32)
830 IF STRIG(0) AND M1+M2<>0 THEN GOSUB 890
840 IF MM=133 OR MM=168 THEN MX=MX-M1:MY=MY-M2
850 PUTSPRITE 0,(MX*16,MY*16-1),5,0
860 GOSUB 970:GOSUB 1060
870 GOTO 790
880 '
890 PLAY"V15O3C64":INTERVAL STOP
900 IF MM=32 THEN LOCATE MX*2,MY*2:PRINT "ｨｨ"+CR$+"ｨｨ";
910 IF MM=168 THEN LOCATE MX*2,MY*2:PRINT "  "+CR$+"  ";
920 MX=MX-M1:MY=MY-M2
930 INTERVAL ON:RETURN 860
940 '
950 'TEKI 1
960 '
970 VX(1)=(A=7)-(A=3):VY(1)=(A=1)-(A=5)
980 TX(1)=TX(1)+VX(1):TY(1)=TY(1)+VY(1)
990 IF VPEEK(6144+TX(1)*2+TY(1)*2*32)<>32 THEN A=A+C:TX(1)=TX(1)-VX(1):TY(1)=TY(
1)-VY(1)
1000 IF A=9 OR A=-1 THEN C=-C:A=A+C
1010 PUTSPRITE 1,(TX(1)*16,TY(1)*16-1),10,RO
1020 RETURN
1030 '
1040 'TEKI 2
1050 '
1060 TX(2)=TX(2)+VX(2):TY(2)=TY(2)+VY(2)
1070 IF VPEEK(6144+TX(2)*2+TY(2)*2*32)<>32 THEN GOSUB 1110
1080 PUTSPRITE 2,(TX(2)*16,TY(2)*16-1),10,RO
1090 RETURN
1100 '
1110 TX(2)=TX(2)-VX(2):TY(2)=TY(2)-VY(2)
1120 IF VX(2)<>0 THEN VX(2)=0:VY(2)=SGN(MY-TY(2)) ELSE VY(2)=0:VX(2)=SGN(MX-TX(2
))
1130 IF VX(2)=0 AND VY(2)=0 THEN VY(2)=-1
1140 RETURN
1150 '
1160 'BUTUKATTA
1170 '
1180 SPRITE OFF:INTERVAL OFF
1190 PLAY"V15O4L64GEC":K=0
1200 FOR I=1 TO 2
1210 IF MX=TX(I) AND MY=TY(I) THEN K=1
1220 NEXT I
1230 IF K=0 THEN RO=RO+1
1240 FOR I=0 TO 2
1250 PUTSPRITE I,(0,209)
1260 NEXT I
1270 TI=TI+FU:FU=0
1280 IF RO=31 THEN RETURN 1420 ELSE RETURN 500
1290 '
1300 'FUEL
1310 '
1320 FU=FU+1:PLAY"V15O7C64"
1330 LOCATE 5,1:PRINT STRING$(FU,32);
1340 IF FU=25 THEN SPRITE OFF:INTERVAL OFF ELSE RETURN
1350 PLAY"V15O6L4CO5CO4C","V12R64O6L4CO5CO4C","V10R32O6L4CO5CO4C"
1360 TI=TI+FU
1370 LOCATE 1,0:PRINTUSING "TIME #####";TI;
1380 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN 490 ELSE 1380
1390 '
1400 'CLEAR
1410 '
1420 CLS:CO=2
1430 FOR I=1 TO 15
1440 H(I)=8:VY(I)=I*8:VX(I)=I*16
1450 NEXT I
1460 LOCATE 8,11:PRINT "CLEAR TIME";TI
1470 FOR I=1 TO 15
1480 VY(I)=VY(I)+H(I)
1490 IF VY(I)>175 OR VY(I)<0 THEN VY(I)=VY(I)-H(I):H(I)=-H(I)
1500 IF H(I)<0 THEN K=15 ELSE K=0
1510 PUTSPRITE I,(VX(I),VY(I)),CO,I+K
1520 CO=CO+1:IF CO=16 THEN CO=2
1530 NEXT I
1540 IF STRIG(0)=0 THEN 1470
1550 FOR I=1 TO 15
1560 PUTSPRITE I,(0,209)
1570 NEXT I
1580 GOTO 490
```


★部屋を片付けてたらゴキブリが現れて腰抜かすかと思った。飛んでるゴキはさらに恐い。勘弁してくれ。(滋賀県草津市・浦山博史22歳)
……【影：飛んでるのはなぁ…。歩いてるのがかわいく思えるくらいにイヤなんだよな。経験者のみが語るってヤツ？勘弁してほしい。】

PC-8801mkⅡSR以降（N88-BASIC V2モード）用

復活するブロックをうまく利用するパズル・ゲーム

clown（クラウン）

佐藤　江平（18歳）

内　容

道化師を操作して数字パネルを消していくパズル・ゲームです。

操作方法

道化師の動きはテンキーで行ないます。下に何もなければ落下し，落下中は移動できません。パネルの消去は，Z，Xを使い，それぞれ左斜め下，右斜め下を消すことができます。消えたパネルは一定時間がたつと，再び現れます。パネルの上に，ブロックやパネルがある場合は消すことができません（梯子（はしご）ならOKです）。パネルは普通のパネル，梯子の入っているパネル（消すと梯子になる）と，数字パネル（これを消すのが目的）の3種類があります。パネルは落下中に消すことはできませんが，梯子につかまっているときに消すことはできます。パネルにはさまれたり，ESCキーを押すとミスになります。ただし，ゲーム・オーバーはないので，何度もその面に挑戦できます。

数字パネルの消しかた

1：1から順にすべての数字パネルを消すことができればクリアです。

2：消したパネルが再び現れていてもクリアになります。

3：順番どおりでないパネルを消すと，また1から消さなくてはいけません。例えば1，2，3と消した後に2や3や5を消すと，また1からやり直しです。

4：ただし，1，2，3と消した後に1を消すと，1は消したことになり，つぎに消すのは2となります。

5：タイトル画面でのデモを見てもらうと，わかりやすいと思います。

ヘルプモード

このゲームにはヘルプモード（解答）がついています。やりかたは，そのステージが始まる前にカナキーをロックしておくだけです。勝手に動いてクリアしてくれます。ロック中はなにもキーを受け付けなくなるので，途中から操作したい場合は，カナキーのロックをはずしてください。また，ヘルプなんていらない，という人は3120行以下のデータは打ち込まなくていいです。

さいごに

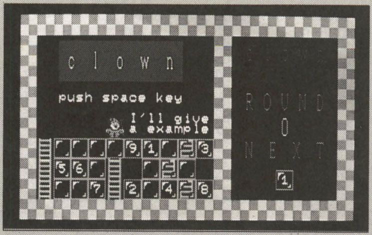
このゲームは祝大学合格ということで作りました。受験中はしばらくプログラムするのも中断していましたが，また再開しようかと思っています。このゲーム

CHECKER FLAG

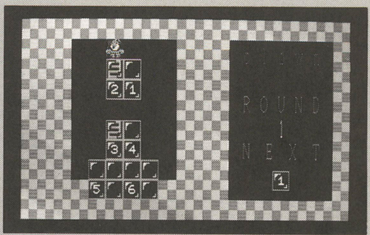
編：ブロックが復活するのはロード・ランナーみたいですね

Dr.D：言われてみればそうじゃが，オリジナル要素がよくできてて，パズル・ゲームとしてはおもしろい。ちょっと難易度は高めじゃが，ヘルプモードを見て練習すればコツをつかめるゾ

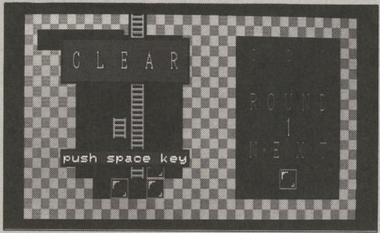
つぐ美：投稿の際にはシステムを入れたディスクで送ってきてくださいね。



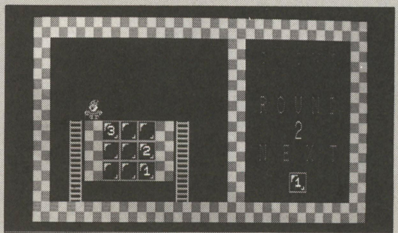
◀《写真1》タイトル画面で消しかたを覚えよう



◀《写真2》1面はシンプルな構成。上から下に降りながら消していく



◀《写真3》全部消すとステージ・クリア



◀《写真4》これは2面。ヘルプモードもついていて親切設計

★あまりに早いけど，PN変えます。意味は…深いです。（愛媛県松山市・元M中のコンピュータウイルス改め「4.A.D」16歳）……【つぐ美：短いPNのほうがコメントを多く書けるのでうれしいです♥影：意味は「4日前にアイスガイとダンベルを買った」かな。…え，違う？】

の苦労した点は，やっぱり，面を作ることでしょう。最後のステージなどは単純そうに見えて，そう簡単には解けないだろうと思います。では全９面ですが，がんばってください。

《第１表》変数表

CH()	キャラクター
MA(,,)	面データ保存用
MN()	面ごとの数字パネルの数
MX(),MY()	面ごとの自分の初期座標
M(,)	面の仮想座標の配列
MJ$()	文字表示用
MOJ$	文字表示用
MX,MY	自キャラの座標
MN	何番までパネルを消したか
RN	数字のパネルの数
HO	自キャラの向き
M1,M2,M3,M4,M5	自キャラの周りに何があるか
TT	パネル再表示用
TS()	消したパネルの種類
TX(),TY()	消したパネルの座標
RU	ステージ数
IN1,IN2,IN3	入力用
HLIN1()	ヘルプ読み込み用
HLIN2()	ヘルプ読み込み用
HLIN3()	ヘルプ読み込み用
HL1,HL2	ヘルプ用
HLT,HLM	ヘルプ用

『clown』のプログラム・リスト

```
1000 '
1010 '===== clown =====
1020 '
1030 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:CLS 3:NEW CMD:DEFINT A-Z
1040 DIM TS(75),TX(75),TY(75),M(15,10),CH(800),MJ$(2)
1050 DIM MA(16,11,9),MN(9),MX(9),MY(9),HLIN1(6),HLIN2(6),HLIN3(6)
1060 GOSUB *CH:GOTO *TITLE
1070 RU=1:GOSUB *ROUND
1080 '
1090 '===== MAIN =====
1100 *MAIN
1110 GOSUB *MMO:GOSUB *TMO:GOTO *MAIN
1120 '
1130 '===== MOVE =====
1140 *MMO
1150 M1=M(MX,MY):M2=M(MX+1,MY):M3=M(MX-1,MY):M4=M(MX,MY+1):M5=M(MX,MY-1)
1160 IF M4=0 AND M1<>2 THEN X=0:Y=1:GOSUB *MOVE:RETURN
1170 IF HL=2 AND (INP(8)=223 OR RU=0) THEN GOSUB *HE:GOTO 1190 ELSE HL=1
1180 IN1=INP(0):IN2=INP(1):IN3=INP(5):IF INP(9)=127 THEN RETURN *OV
1190 IF INP(9)=191 AND RU=0 THEN RETURN 1070
1200 X=(IN3=251 AND M3<3)-(IN3=254 AND M2<3)
1210 IF X<>0 THEN GOSUB *ANA:RETURN
1220 Y=(IN2=254 AND M1=2 AND (M5=0 OR M5=2))-(IN1=251 AND (M4=2 OR M4=0))
1230 IF Y<>0 THEN X=0:GOSUB *MOVE:RETURN
1240 X=(IN1=239 AND (M3=0 OR M3=2))-(IN1=191 AND (M2=0 OR M2=2))
1250 IF X<>0 THEN Y=0:HO=X:GOSUB *MOVE:RETURN ELSE RETURN
1260 '
1270 '===== CHARACTER PUT =====
1280 *MOVE
1290 PUT@(MX*32+8,MY*16+4),CH(M(MX,MY)*100),PSET:MX=MX+X:MY=MY+Y
1300 PUT@(MX*32+8,MY*16+4),CH(600-(M(MX,MY)<>2)*100*HO),PSET:RETURN
1310 '
1320 '===== MIRROR DISAPPEAR =====
1330 *ANA
1340 IF M(MX+X,MY+1)<3 THEN RETURN ELSE CMD PLAY "ec"
1350 TX(TT)=MX+X:TY(TT)=MY+1:TS(TT)=M(MX+X,MY+1)-2:M(MX+X,MY+1)=-(TS(TT)=1)*2
1360 PUT@((MX+X)*32+8,(MY+1)*16+4),CH(M(MX+X,MY+1)*100),PSET
1370 LOCATE TX(TT)*2+1,TY(TT)*2+1:PRINT " "
1380 IF TS(TT)<3 THEN RETURN
1390 IF TS(TT)=3 THEN MN=2:GOSUB *HOG:RETURN
1400 IF MN<>TS(TT)-2 THEN MN=1:GOSUB *HOG:RETURN
1410 IF MN=RN THEN RETURN *CL ELSE MN=MN+1:GOSUB *HOG:RETURN
1420 '
1430 '===== MIRROR APPEAR =====
1440 *TMO
1450 TT=TT+1+(TT>74)*75:IF TS(TT)=0 THEN RETURN
1460 PUT@(TX(TT)*32+8,TY(TT)*16+4),CH(400+(TS(TT)=1)*100),PSET
1470 IF TS(TT)>2 THEN LOCATE TX(TT)*2,TY(TT)*2+1:PRINT TS(TT)-2
1480 M(TX(TT),TY(TT))=TS(TT)+2:TS(TT)=0
1490 IF MX=TX(TT) AND MY=TY(TT) THEN RETURN *OV
1500 RETURN
1510 '
1520 '===== NEXT =====
1530 *HOG
1540 LOCATE 29,16:PRINT MN:RETURN
1550 '
1560 '===== MISS =====
1570 *OV
1580 FOR I=0 TO 500:NEXT I:CLS 1:MOJ$="MISS":GOSUB *GAMEN:GOSUB *WA
1590 GOSUB *ROUND:GOTO *MAIN
1600 '
1610 '===== CLEAR AND ALL CLEAR =====
1620 *CL
1630 IF RU=0 THEN 1820 ELSE IF RU<9 THEN 1650
1640 RESTORE 3060:FOR J=0 TO 2:READ MJ$(1),MJ$(2):GOSUB *MOJI:NEXT J
1650 FOR Y=0 TO MY:M(MX+1,Y)=2:LOCATE MX*2+3,Y*2+1:PRINT " "
1660 PUT@(MX*32+40,Y*16+4),CH(200),PSET:NEXT Y
1670 X=1:Y=0:GOSUB *MOVE
1680 X=0:Y=-1:FOR I=1 TO MY-1:FOR L=0 TO 100:NEXT L:GOSUB *MOVE:NEXT I
1690 IF RU<9 THEN MJ$(1)="Let's play":MJ$(2)="next stage":GOSUB *MOJI:GOTO 1710
1700 MJ$(1)="See you   ":MJ$(2)="      again":GOSUB *MOJI
1710 X=0:Y=-1:GOSUB *MOVE:FOR I=0 TO 300:NEXT I
1720 PUT@(MX*32+8,4),CH(200),PSET:CLS 1
1730 IF RU<9 THEN MOJ$="CLEAR" ELSE MOJ$="ALL CLEAR":GOSUB *GAMEN:END
1740 GOSUB *GAMEN:GOSUB *WA:RU=RU+1:GOSUB *ROUND:GOTO *MAIN
1750 '
1760 '===== TITLE =====
1770 *TITLE
1780 MOJ$="clown":GOSUB *GAMEN
1790 LOCATE 5,8:PRINT "push space key":GOSUB 2400
1800 MN=1:GOSUB *HOG:MJ$(1)="I'll give":MJ$(2)="a example":GOSUB *MOJI
1810 GOSUB *R0:GOTO *MAIN
1820 MJ$(1)="":MJ$(2)="OK?":GOSUB *MOJI
1830 FOR I=1 TO 75:GOSUB *TMO:NEXT I
1840 GOTO 1800
1850 '
1860 '===== TALK =====
1870 *MOJI
1880 I=1:GOSUB 1900:WHILE I<400:IF INP(9)=191 AND RU=0 THEN RETURN 1070
1890 I=I+1:WEND:MJ$(1)=SPACE$(LEN(MJ$(1))):MJ$(2)=SPACE$(LEN(MJ$(2)))
1900 FOR I=1 TO 2:A=LEN(MJ$(I)):IF A=0 THEN 1930
1910 Y=MY*2+I-1:IF MX>5 THEN X=MX*2-A  ELSE X=MX*2+3
1920 LINE(X*16,Y*8)-((X+A-1)*16+15,Y*8+7),0,BF:LOCATE X,Y:PRINT MJ$(I)
1930 NEXT I:RETURN
1940 '
1950 '===== WORD =====
1960 *GAMEN
1970 LINE(76,22)-(307,57),0,BF:LINE(80,24)-(303,55),2,BF
1980 FOR I=0 TO LEN(MOJ$)-1:A=176/(LEN(MOJ$)-1)
1990 PUT@(96+I*A,32),KANJI(ASC(MID$(MOJ$,I+1,1))+2816),PSET,7,2:NEXT I:RETURN
2000 '
2010 '===== WAIT =====
2020 *WA
2030 LINE(76,109)-(307,122),0,BF:LINE(80,111)-(303,120),2,BF
2040 LOCATE 5,14:PRINT "push space key":WHILE INP(9)<>191:WEND:RETURN
2050 '
2060 '===== HELP MODE =====
2070 *HE
2080 ON HLM GOTO 2090,2120,2130,2140
2090 READ A:IF A=7 THEN READ HL1,HLT:HLM=2:GOTO 2080
2100 IF A=8 THEN READ HL1,HL2,HLT:HLM=3:GOTO 2080
2110 IN1=HLIN1(A):IN2=HLIN2(A):IN3=HLIN3(A):RETURN
2120 A=HL1:HLT=HLT-1:IF HLT<1 THEN HLM=1:GOTO 2110 ELSE 2110
```


★セガが「ポケットピカチュウ」に対抗して，走らないとカウントされない万歩計ならぬ万走計「ソニックメーター」を出すらしい。（千葉市・安部貴弘21歳）……【影：走る…電車に乗り遅れそうな時ぐらいか？**つぐ美**：運動不足！太っちゃうわよ。影：つぐ美ちゃんも…。】

```
2130 A=HL1:HLM=4:GOTO 2110
2140 A=HL2:HLT=HLT-1:IF HLT<1 THEN HLM=1:GOTO 2110 ELSE HLM=3:GOTO 2110
2150 '
2160 '===== DATA READ =====
2170 *CH
2180 CMD PLAY "L30@19"
2190 FOR I=0 TO 6:READ HLIN1(I),HLIN2(I),HLIN3(I):NEXT I
2200 CLS 3:COLOR 0:FOR I=0 TO 1:LOCATE 0,I:PRINT "■":NEXT I:COLOR 7
2210 LOCATE 10,5:PRINT "wait a moment":GET@(0,0)-(31,15),CH
2220 FOR I=1 TO 6:FOR Y=0 TO 15:READ A$:FOR X=0 TO 15
2230 A=VAL(MID$(A$,X+1,1)):LINE(X*2,Y)-(X*2+1,Y),A:NEXT X,Y
2240 GET@(0,0)-(31,15),CH(100*I):NEXT I
2250 RESTORE 2750 :FOR Y=0 TO 15:READ A$:FOR X=0 TO 15
2260 A=VAL(MID$(A$,X+1,1)):LINE((15-X)*2,Y)-((15-X)*2+1,Y),A:NEXT X,Y
2270 GET@(0,0)-(31,15),CH(700):CLS 3:RESTORE 2840
2280 FOR I=0 TO 9:FOR Y=1 TO 8:READ A$:FOR X=1 TO 10:B$=MID$(A$,X,1)
2290 IF B$="M" THEN MX(I)=X:MY(I)=Y:MA(X,Y,I)=0 ELSE MA(X,Y,I)=VAL("&H"+B$)
2300 NEXT X,Y:READ MN(I):NEXT I
2310 FOR X=0 TO 18:FOR Y=0 TO 9:PUT@(X*32+8,Y*16+4),CH(100),PSET:NEXT Y,X
2320 LINE(40,20)-(359,147),0,BF:LINE(392,20)-(583,147),0,BF
2330 FOR Y=0 TO 2:READ A$:FOR X=0 TO LEN(A$)-1:A=128/(LEN(A$)-1)
2340 PUT@(415+X*A,25+Y*38),KANJI(ASC(MID$(A$,X+1,1))+2816),PSET,6+(Y=0)*2,0
2350 NEXT X,Y:PUT@(472,124),CH(400),PSET:RU=0:RETURN
2360 '
2370 '===== ROUND =====
2380 *ROUND
2390 CLS 1:LINE(40,20)-(359,147),0,BF:LINE(456,82)-(551,97),0,BF
2400 FOR Y=0 TO 9:FOR X=0 TO 11:IF RU=0 AND Y<5 THEN 2440
2410 IF Y=0 OR Y=9 OR X=0 OR X=11 THEN M(X,Y)=1 ELSE M(X,Y)=MA(X,Y,RU)
2420 IF M(X,Y)<5 THEN PUT@(X*32+8,Y*16+4),CH(M(X,Y)*100),PSET:GOTO 2440
2430 PUT@(X*32+8,Y*16+4),CH(400),PSET:LOCATE X*2,Y*2+1:PRINT M(X,Y)-4
2440 NEXT X,Y:RN=MN(RU):MX=MX(RU):MY=MY(RU):MN=1:TT=1
2450 FOR I=1 TO 75:TS(I)=0:NEXT I:LOCATE 29,16:PRINT MN
2460 PUT@(MX*32+8,MY*16+4),CH(500):HO=-1
2470 IF RU<9 THEN PUT@(480,82),KANJI(2864+RU),PSET,7,0:GOTO 2500
2480 FOR X=0 TO 3
2490 PUT@(456+X*16,82),KANJI(ASC(MID$("last",X+1,1))+2816),PSET,7,0:NEXT X
2500 HL=1:IF INP(8)<>223 AND RU<>0 THEN RETURN ELSE HL=2:HLM=1
2510 ON RU+1 GOSUB *R0,*R1,*R2,*R3,*R4,*R5,*R6,*R7,*R8,*R9
2520 RETURN
2530 '
2540 '===== DATA =====
2550 '===== HELP DATA 1 =====
2560 DATA 255,255,255,191,255,255,239,255,255,251,255,255
2570 DATA 255,254,255,255,255,254,255,255,251
2580 '===== CHARACTER DATA =====
2590 DATA 1111111155555555,1111111155555555,1111111155555555,1111111155555555
2600 DATA 1111111155555555,1111111155555555,1111111155555555,1111111155555555
2610 DATA 5555555511111111,5555555511111111,5555555511111111,5555555511111111
2620 DATA 5555555511111111,5555555511111111,5555555511111111,5555555511111111
2630 DATA 0051000000005100,0055555555555100,0051111111115100,0051000000005100
2640 DATA 0051000000005100,0055555555555100,0051111111115100,0051000000005100
2650 DATA 0051000000005100,0055555555555100,0051111111115100,0051000000005100
2660 DATA 0051000000005100,0055555555555100,0051111111115100,0051000000005100
2670 DATA 6666666666666666,6000000005555106,6077777701115106,6077700000005106
2680 DATA 6077000000005106,6070055555555106,6070011111115106,6070000000005106
2690 DATA 6000000000005106,6055555555555106,6051111111100006,6051000000000706
2700 DATA 6051000000000706,6055555555077706,6051111111000006,6666666666666666
2710 DATA 6666666666666666,6000000000000006,6077777700000006,6077700000000006
2720 DATA 6077000000000006,6070000000000006,6070000000000006,6070000000000006
2730 DATA 6000000000000006,6000000000000006,6000000000000006,6000000000000706
2740 DATA 6000000000000706,6000000000077706,6000000000000006,6666666666666666
2750 DATA 2020200266260000,2222206662066000,0222066266602200,0040626662662200
2760 DATA 0040071717700000,0040711111770000,0400772217770000,0400072277700000
2770 DATA 0626027777206260,7666622222266667,7262666666662627,4666062606260660
2780 DATA 4000666606666000,4000626202626000,0002066606660200,0002222202222200
2790 DATA 2021200266265100,2222256662566100,0222166266612200,0041626662662200
2800 DATA 0041077777705100,0045777777775100,0451777777775100,0451077777705100
2810 DATA 0626027777206260,7666622222266667,7262666666662627,4666062606265660
2820 DATA 4051666606666100,4055626252626100,0052166616661200,0052222202222200
2830 '===== STAGE DATA =====
2840 DATA 0000000000,0000000000,0000000000,0000000000
2850 DATA 0000M00000,24444D5437,29A4204340,244B26483C,9
2860 DATA 1100M00011,1100340011,1100650011,1100000011
2870 DATA 1100340011,1100780011,1104444011,11194A4111,6
2880 DATA 0000000000,0000000000,0000000000,00M0000000
2890 DATA 0217441200,0214461200,0214451200,0200000200,3
2900 DATA 1122222111,1100002111,110M002111,1127012111
2910 DATA 1106212111,1125112111,1110002111,1118111111,4
2920 DATA M000000000,24444A3042,2944404402,2048454442
2930 DATA 2404447442,2440644442,2444044442,2000000002,6
2940 DATA 0000M00000,2120733020,2002400620,2002500920
2950 DATA 2002000002,0802000000,0000000000,0000000000,5
2960 DATA 1100000111,1100000111,11M0000111,1172000111
2970 DATA 1193600111,1100350111,110003A111,1100008111,6
2980 DATA 0000000000,0000024444,0000203444,M002004434
2990 DATA 4434000800,3659000000,2000000000,0700000000,5
3000 DATA M000000220,1444645020,1144444020,1114444020
3010 DATA 1111844020,1111144020,1111117020,1111111020,4
3020 DATA 0000000000,0000000000,0000000000,00M0000000
3030 DATA 0217441200,0214641200,0214451200,0200000200,3
3040 '===== WORD DATA =====
3050 DATA "clown","ROUND","NEXT"
3060 DATA "Oh!","Exellent!","I enjoyed","today","thank you","very much"
3070 '===== HEKP DATA 2 =====
3080 *R0:RESTORE 3090:RETURN
3090 DATA 2,2,7,0,5,6,0,1,6,0,1,6,0,1,6,1,1,0,6,0,1,0,6,0,1,0,6,0,2,3,2,6,0,1,0
3100 DATA 6,0,2,0,5,3,2,6,0,1,6,4,1,4,5,3,2,3,1,6,0,1,6,2,3,7,2,4,4,4,2,2,6,0,1
3110 DATA 0,6,0,1,0,6,3,2,2,6,0,1,0,6,0,1,0,6,3,7,1,4,4,5,3,7,2,8,4,4,4,7,1,4,5
3120 *R1:RESTORE 3130:RETURN
3130 DATA 1,6,2,5,3,5,4,7,0,75,1,6,2,5,3,1,6,2,3,1,6,2,5,3,1,6,2,5,3,8,6,1,2,6
3140 DATA 2,2,6,5
3150 *R2:RESTORE 3160:RETURN
3160 DATA 1,1,1,8,2,5,3,1,1,5,2,5,1,7,0,60,5,1,1,1,7,4,4,2,2,2,5,2,5,1,5,1,7,2
3170 DATA 4,7,4,4,1,5
3180 *R3:RESTORE 3190:RETURN
3190 DATA 2,5,3,7,0,72,5,4,5,3,3,7,0,51,5,7,1,4,7,4,6,7,2,4,3,3,5,4,5,1,1,6
3200 *R4:RESTORE 3210:RETURN
3210 DATA 7,1,5,5,1,1,6,2,5,4,2,8,2,5,5,7,1,4,8,2,5,3,1,1,1,8,1,6,5,7,2,4,6,1,6
3220 DATA 2,6,2,7,1,5,7,4,4,2,2,6,7,2,7,7,4,6,1,1,5,1,1,7,2,4,7,4,7,5,3,5,4,7,0
3230 DATA 74,7,1,4,5
3240 *R5:RESTORE 3250:RETURN
3250 DATA 1,6,1,6,2,3,7,0,35,6,4,7,0,36,5,6,1,6,2,2,2,5,4,7,0,30,1,1,4,7,0,40,5
3260 DATA 1,6,3,5,4,2,6,2,2,2,4,2,2,7,3,4,5,7,4,4,7,1,8,6
3270 *R6:RESTORE 3280:RETURN
3280 DATA 1,3,1,6,2,5,3,1,1,7,0,60,6,2,5,2,4,7,0,5,1,6,2,5,3,1,3,1,1,7,0,48,6,2
3290 DATA 5,2,4,7,0,4,1,6,2,5,2,4,7,0,7,1,6,2,5,4,6,3,3,1,3,1,3,5,4,2,4,2,4,6,3
3300 DATA 1,3,1,7,0,33,5
3310 *R7:RESTORE 3320:RETURN
3320 DATA 8,1,6,3,2,2,5,1,6,8,4,1,4,1,1,1,7,0,30,8,2,5,4,7,1,4,8,2,5,4,7,2,4,6
3330 DATA 1,6,1,6,2,2,6,2,3,3,5,4,4,1,1,8,4,1,3,1,1,7,0,10,5,2,5,4,2,4,7,0,30,7
3340 DATA 1,4,8,2,5,4,7,1,4,8,2,5,4,1,1,1,6,4,7,0,20,2,2,4,7,2,5,5,1,5,3,5
3350 *R8:RESTORE 3360:RETURN
3360 DATA 7,1,5,5,8,2,5,5,7,1,5,7,0,40,5,8,2,5,4,7,1,4,5,8,2,5,3,7,1,3,5,8,2,5
3370 DATA 2,7,1,5,7,4,7,7,2,3,5,8,2,5,5,7,1,5,5,2,5,1,5,1,1,1,7,4,7,7,2,3,5,8,2
3380 DATA 5,4,7,1,4,5,8,2,5,3,1,5
3390 *R9:RESTORE 3400:RETURN
3400 DATA 1,1,5,2,5,2,5,1,1,5,2,5,1,7,0,67,5,1,1,1,7,4,4,2,2,2,5,2,5,2,5,1,1,7
3410 DATA 0,45,5,2,5,7,1,4,7,4,4,7,0,10,2,2,2,5,2,5,2,5,1,1,5,1,1,1,7,4,4,7,0
3420 DATA 30,2,2,2,5,2,5,1,1,1,1,7,4,4,7,0,15,7,2,5,5
```

★暑いですね…ヘッド・マウント・ディスプレイで3Dスノボーものにトライし，現実逃避しませんか？（東京都練馬区・**それもまた熱いMe-Ya**24歳）……【**影**：でもクーラーないと暑苦しさ倍増で頭のネジがはずれそうだ。むぅ，試してみるかな。**編**：原稿上げてからどうぞ。】

PC-9801シリーズ互換機（N-88日本語BASIC（86）DOS-BASIC）用

自軍を操ってマップを攻略せよ

BRAVE SWORD（ブレイブ スウォード）

田中　雅之（23歳）

内　容

「マウス一つで楽々操作」，目指して作られたタクティクスＳＬＧです。

入力法と注意点

リスト１を入力，実行するとキャラクター・データを作成します。あとは**リスト２**を入力，実行すればゲームが始まります。

注意すべき点は，**リスト２**を実行すると文字の色が黒くなるので，エラーが出たときなんかは，color 7 と打ち込まないといけないことくらいです。

遊びかたと操作法

五芒星のかすれ具合が素敵なタイトル画面でマップを選びます。マウスボタンの右で選択，左で決定してください。

ゲームは，自軍（左側を向いている）と敵軍（右側を向いている）が互いに行動していき，最終的に相手のユニットすべて倒したほうが勝ちになります。

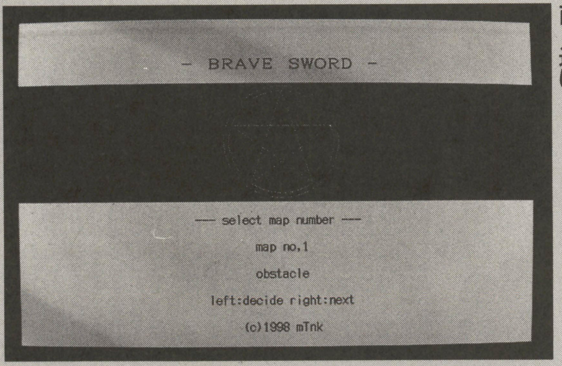
自軍の行動時の操作法

カーソルを動かしたいユニットに合わせて，左クリックします。移動可能範囲が表示されるので，移動したいところまでカーソルを持っていき左クリックします。

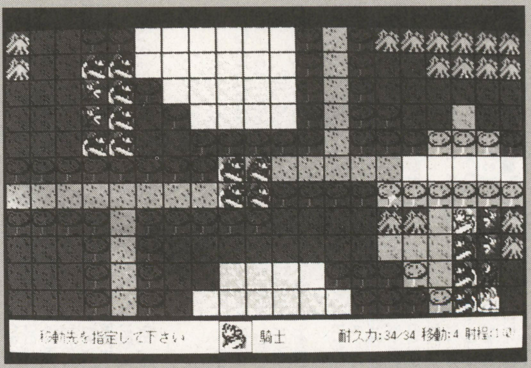
ユニット移動後，周りに攻撃，または回復させることの可能なユニットがいた場合，それぞれ赤，または青に色が変わります。攻撃，または回復を行なう場合は，そのユニットにカーソルを合わせて左クリックしてください。なお，それらを行ないたくない場合は，関係ないところで左クリックしてください。

さて，攻撃，回復をする相手がいない場合には，「その場所で良いか？」と聴いてくるので，それで良ければ左ボタンを押してください。

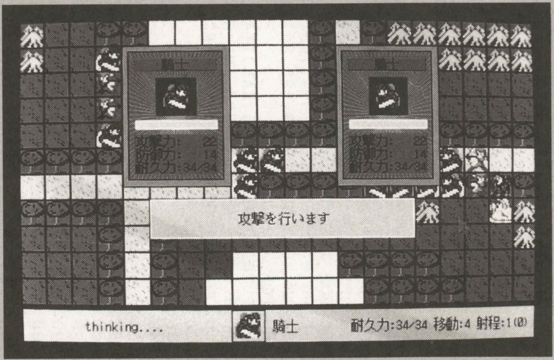
なお，間違って行動した場合でも，ユニットの色が灰色にならないかぎり，右



◀《写真1》星のグラフィックがかっこいいタイトル画面で、遊ぶ面を選ぼう



◀《写真2》ユニットを一つずつ動かして、敵軍を全滅させるのがゲームの目的



◀《写真3》戦闘に入った！ユニットごとの相性を覚えて動かしていこう

★OFのハガキってどうやって選んでいるんですかぁ？（埼玉県比企郡・DREAM16歳）……【影：暇つぶしに。**つぐ美**：え？何て言ったの？**影**：い・いや，こう，読んでいて電波が飛んでくるようなヤツを選んでいますとも。**つぐ美**：？？なんだかよくわからないわ。**影**：……。】

《第1表》主な変数とユニット・パラメータ

○ **変数**		KA(i)	外字データ
ACT	行動済みのユニット数（人間側のみ）	CN＄(i)	ユニットの名称
HU，ENE	それぞれの，現在生き残っているユニットの数	CC(i)	ユニットのクラス
MNO，MN	マップナンバー	CM(i)	移動力
MSW	マウスボタンチェック用	CA(i)	反撃能力
DOCS	出力用メッセージデータ	CS(i)	射程距離
○ **配列変数**		CR(i)	回復可能距離
MP(i，j)	地形データのみ	HM(i)	最大耐久力
UMP(i，j)	移動可能範囲測定用	HP(i)	現在の耐久力
CMP(i，j)	ユニット＆障害物情報	AG(i)	命中率
MX(i),MY(i)	移動可能範囲測定用（雑用）	DF(i)	回避率
PH(i),PE(i)	人間側，COM側ユニット，初期座標データ	ST(i)	攻撃力
HC(i),EC(i)	人間側，COM側の面ごとのユニット編成情報	AC(i)	防御力
CK(i),IC(i)	攻撃優先ユニット決定用	MM(i)	魔力（回復&攻撃）
E%(i，j)	ユニット，BGのグラフィックデータ	CX(i)，CY(i)	ユニットのx，y座標
MNS(i)	マップ名称	CJ(i)	ユニットの状態
G%(i)	グラフィック退避用	ET(i)	COMユニットの性質

クリックすることで一つ前の状態に戻すことができます。

これらの行動を終わらせると，そのユニットは行動終了ということで，灰色になります。こうやって，すべてのユニットを動かし終えるか，ターン終了コマンド（ユニットを選ばずに右クリック後，決定）を使用すると，相手のターンに交替します。勝てそうにないときなどは，自軍ターン中にかぎりキーボードの[q]を押すことで，タイトルにもどることができます。

《第2表》ユニットパラメータ（敵，味方共通）

名　称	命中率	回避率	攻撃力	防御力	耐久力	移動力	射程	(回復)
騎士	95	47	22	14	34	4	1	(0)
突撃兵	100	50	18	12	24	5	1	(0)
重装騎兵	93	43	24	18	40	3	1	(0)
レンジャー	100	37	17	10	21	3	3	(0)
弓兵	100	15	19	7	14	3	4	(0)
重弓兵	100	8	25	3	10	0	6	(0)
赤魔術師	100	8	18	5	15	3	3	(1)
白魔術師	100	8	0	5	15	3	0	(3)
黒魔術師	95	8	23	3	12	3	5	(0)

戦い終わって日が暮れて

ゲームをやってみればわかるけど，コンピュータちゃんは，弱っているユニットを優先的に集中攻撃する，血も涙もないひどい奴だ（攻略のヒント？）。

それと，プログラムを見ればわかるけど，私は行数を稼ぐためにマルチステートメントを多用するようなひどい奴だ。でもな，REM文があるからへっちゃらだろ？（うそ）

そんなわけで改造は難しいかも。ユニットのパラメータの変更くらいなら簡単だけど，本格的にやるなら新しく作ったほうがいいかもね。ごめんよ。

それにしても，この原稿書くのに1か月以上かかっちゃったよ，いやー恥ずかしいねー。

★参考にしたもの

・満開製作所広告漫画　満開の電子ちゃん

・ベーマガ'96年6月号（飯田貴士氏　スライムは戦う）

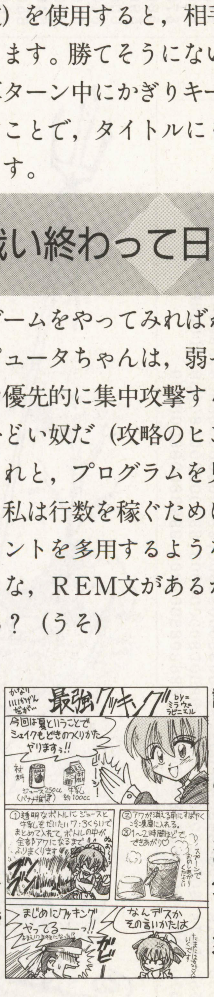
・同人ソフト　METAL UNIT（T＆H soft）

CHECKER FLAG

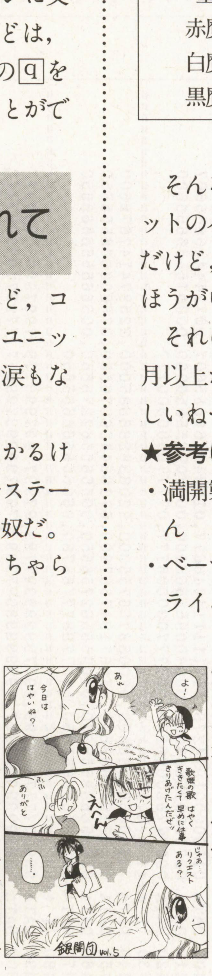
編：「ファーランド・ストーリー」タイプのシミュレーション・ゲームですね。操作性はなかなかいいし，ゲームもシンプルにまとまっていますね。

Dr.D：ダメージ量の幅がちと大きすぎる気はしないでもないがのぉ。あと，キーボードでも操作できるようにしてもいいじゃろう。四角ヘックスで，画面1枚分のマップじゃからな。

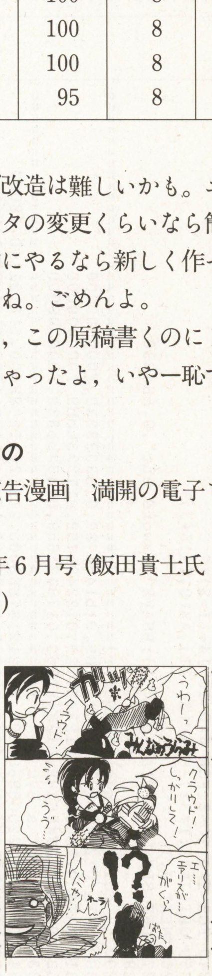
つぐ美：ストーリー性を持たせたほうがゲーム攻略の意欲がわくと思いますよ。ただマップを解かせるのでしたら，それなりのパズル要素を入れるといいですね。



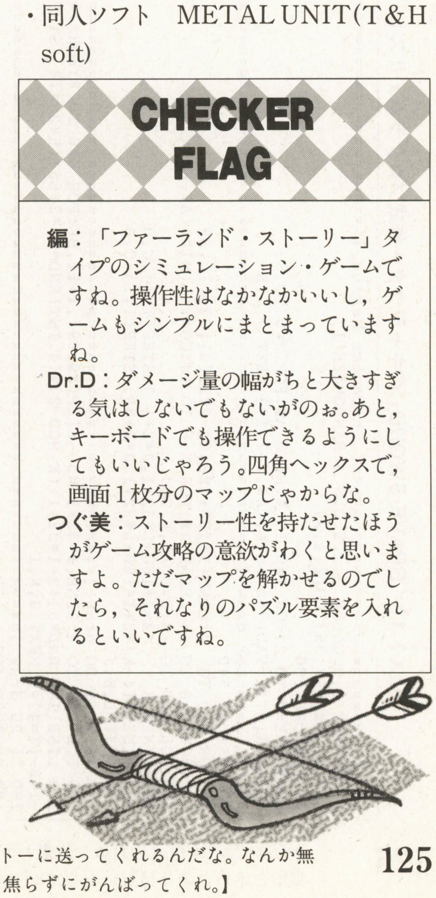
評…おためしあれ♥（つぐ美）
by 野沢プロト



評…大人気っス（影）
by ばんれい（歌姫編3）



評…あのバットもひどいよな（影）
by 鈴木真理子



★いつかすばらしいプログラムを送ってあげよう…。（岐阜市・蛸13歳）……【影：ホントだな，ホントーに送ってくれるんだな。なんか無意味にエラソーなとこに根拠のない自信を感じる。編：なんですか？それ。影：ま，まだ若いし。焦らずにがんばってくれ。】

《リスト1》『BRAVE SWORD』のキャラクター作成プログラム・リスト

```
10 '===========================[ Character Making ]===========================
20 SCREEN 3,0:COLOR ,,,,2:CLS 3:RANDOMIZE(1)
30 DIM A%(257,35),CO(2,4,9)
40 RESTORE 300
50 FOR K=0 TO 2:FOR I=0 TO 4:READ A$:FOR J=0 TO 9
60 CO(K,I,J)=VAL("&h"+MID$(A$,J+1,1)):NEXT J,I,K
70 '[ character draw ]======================================================
80 RESTORE 340
90 FOR I=0 TO  2:LINE(I*160+128,0)-STEP(31,63),15,BF
100 FOR J=0 TO 14 :READ A$:FOR K=0 TO 14:CC=VAL(MID$(A$,K+1,1))
110 FOR L=0 TO  4:C=CO(I,L,CC)
120 LINE( K     *2+I*160+L*32+1,J*2+1 )-STEP(1,1),C,B
130 LINE((14-K)*2+I*160+L*32+1,J*2+33)-STEP(1,1),C,B
140 NEXT L,K,J,I
150 '[ Easy BG draw ]=========================================================
160 FOR I=0 TO 4:LINE(I*32+1,65)-STEP(29,29),I+11,BF:FOR K=0 TO 3:FOR J=0 TO 4
170 LINE(INT(RND*8)*2+I*32+1+(K MOD 2)*14,INT(RND*8)*2+65+(K¥2)*14)-STEP(1,1),13
-I*3-(I=4)*8:NEXT J,K,I
180 '[ BG draw ]==============================================================
190 RESTORE 490
200 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 14:READ A$:FOR K=0 TO 14
210 LINE(97+K*2+I*64,J*2+65)-STEP(1,1),VAL(MID$(A$,K+1,1))+3,B
220 NEXT K,J,I
230 '[ save char data ]=======================================================
240 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 14+(I=2)*9
250 GET(J*32,I*32)-STEP(31,31),A%(0,I*15+J)
260 NEXT J,I
270 DEF SEG=VARPTR(A%(0,0),1):BSAVE"b_sword.chr",0,&H4890
280 END
290 '[ color change parameter]================================================
300 DATA 0123456789,0163493789,01b1456789,0133333339,f000000000
310 DATA 0123456789,0123421789,012343b789,011333bbb9,f000000000
320 DATA 0123456789,0123493769,0178421659,01333bb339,f000000000
330 '[ knight a,b,c ]=========================================================
340 DATA 021220008880000,212212167888000,212122116788000,112121110778000
350 DATA 081981411111000,121948412221500,124448112211550,112122211122150
360 DATA 811211122117115,871112221117715,871611119991715,771621999333165
370 DATA 711199933311665,169993331121665,069333111221660
380 '[ archer a,b,c ]=========================================================
390 DATA 000070088888800,000709877888770,000700874187770,007000071974728
400 DATA 017000001974278,117111114446677,012244466555607,007244446655607
410 DATA 007000096666000,000700955566000,000709555556000,000075556666600
420 DATA 000777660066660,007777000006777,077770000000777
430 '[ magi a,b,c ]===========================================================
440 DATA 777006687550000,070088766755000,220888886685000,225874147676600
450 DATA 675671947668600,675671947667600,676864466676550,076866666555650
460 DATA 076756668556650,070555562756650,005565562276650,005665556668650
470 DATA 587665566655650,556778877788780,066655566655650
480 '[ tree ]=================================================================
490 DATA 999977777779999,997799999997799,979977997999779,799799997999977
500 DATA 799999999999997,799999999979997,799799999799977,779977999997777
510 DATA 977799999777779,997777777777999,999999549499999,999999544999999
520 DATA 999999549999999,999999549999999,999995444777799
530 '[ mountain ]=============================================================
540 DATA 999999999999999,999990899999999,999900089909999,999008008000999
550 DATA 990808088808009,988008800088000,888008000008808,880080000000800
560 DATA 800800000000080,008000800000008,880008800080088,800088800080088
570 DATA 000888008088008,908888088008800,999880088008809
```

《リスト2》『BRAVE SWORD』のメインプログラム・リスト

```
10 '------------------------[ B R A V E  S W O R D ]------------------------
20 '[ 初期設定 （その壱）]===================================================
30 SCREEN 3,0,0,1:CLS 3:COLOR ,,,,2:CLEAR &H3500:CONSOLE 0,25,0,1,0:COLOR 0
40 DIM MP(19,10),UMP(21,12),MX(15),MY(15),CMP(19,10),CK(8),IC(8),PH(9),PE(9,12)
50 DIM E%(257,35),HC(9,8),EC(9,12),MN$(9),G%(23042),KA%(17):GOSUB 640
60 RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2))):MOUSE 0:DEF SEG=VARPTR(E%(0,0),1)
70 BLOAD"b_sword.chr",0:CA$="    "+CHR$(31)+STRING$(4,CHR$(29))+"    "
80 RESTORE 3000:FOR I=0 TO 15:READ A$:A$="&h"+A$:A=VAL(A$):COLOR=(I,A):NEXT
90 RESTORE 3020:FOR I=1 TO 9:READ MN$(I):NEXT:GOSUB 440
100 KA%(0)=16:KA%(1)=16:K$=KNJ$("7621"):FOR I=0TO 39:KK$=KK$+K$:NEXT:GOSUB 2610
110 NUL=0:ACT=0:GOSUB 2570:FOR I=0 TO 21:FOR J=0 TO 12:UMP(I,J)=99:NEXT J,I
120 GOSUB 2630:MNO=MN:GOSUB 2640:FOR I=1 TO 8:CJ(I)=0
130 CX(I)=PH(MNO) MOD 20-I MOD 2+1:CY(I)=PH(MNO)¥20+(I-1)¥2:CC(I)=HC(MNO,I)
140 HP(I)=HM(CC(I)):NEXT:FOR I=11 TO 22:CX(I)=PE(MNO,I-10) MOD 20:CJ(I)=0
150 CY(I)=PE(MNO,I-10)¥20:CC(I)=EC(MNO,I-10)+15:HP(I)=HM(CC(I)):NEXT
160 FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 19:MP(J,I)=VAL(MID$(M$,J+1+I*20,1))
170 UMP(J+1,I+1)=-(MP(J,I)>3)*99:CMP(J,I)=UMP(J+1,I+1):NEXT J,I
180 FOR I=11 TO 22:ET(I)=VAL(MID$(E$(MNO),I-10,1)):NEXT
190 MOUSE 1,,,0:GOSUB 1770:SCREEN ,1,,:X=9:Y=6:HU=8:ENE=12:GOSUB 2530:TURN=0
200 '[ 同盟軍（プレイヤー）ターン ]=======================================
210 IF INKEY$<>"" THEN 210
220 HUH=HU:TURN=TURN+1:DOC$="ターン"+AKCNV$(STR$(TURN))+" 開始":GOSUB 2550
230 IF ENE=0 THEN GOTO 410
240 GOSUB 2610:IF ACT=>HUH THEN IF HU=0 THEN GOTO 2230 ELSE GOSUB 1250:GOSUB 122
0:GOTO 340
250 G$=INKEY$
260 IF G$="q" THEN GOSUB 1250:DOC$="ＴＩＴＬＥ画面に戻りますか？":GOSUB 1220:GOT
O 380
270 GOSUB 2260:ON MSW GOTO 290,310,270
280 GOTO 230
290 X=MOUSE(0)¥32:Y=MOUSE(1)¥32:GOTO 1280
300 XX=X*32:YY=Y*32:GOSUB 2320:RETURN
310 GOSUB 1250:DOC$="ターンを終了しますか？":GOSUB 1220
320 GOSUB 2260:ON MSW+1 GOTO 320,340,330,320
330 DOC$="":GOSUB 1220:GOSUB 1260:GOSUB 2610:GOTO 230
340 ACT=0:DOC$="ターンを終了します。":GOSUB 1230
350 GOSUB 2260:ON MSW+1 GOTO 350,360,360,350
360 BEEP:GOSUB 1260:FOR I=1 TO 8:CJ(I)=(1+(CJ(I)=1))*CJ(I):NEXT:GOSUB 1800
370 GOTO 1830
380 GOSUB 2260:ON MSW+1 GOTO 380,390,400,380
390 CLS 3:SCREEN ,,,1:GOSUB 510:GOTO 110
400 GOSUB 1260:GOTO 230
410 GOSUB 1250:DOC$="ターン"+AKCNV$(STR$(TURN))+"、同盟軍の勝利":GOSUB 1220
420 GOTO 380
430 '[ タイトル ]=============================================================
440 FOR I=0 TO 79:H$=H$+CHR$(RND(1)*50+50):NEXT:FOR I=0 TO 24:PRINT H$;:NEXT
450 Y=199:FOR J=243 TO 63 STEP -1:R=J:X=319:Y=Y-.26:PI=3.1415:K=J MOD 2
460 SCREEN ,,-(K=0),1-32*(K=1):CLS 2:CIRCLE(X,Y),R,11:CIRCLE(X,Y),R*1.1,11
470 B=2*J:GOSUB 600:LINE(RX,RY)-(RX,RY),11:FOR I=1 TO 5:B=B+144:GOSUB 600
480 LINE -(RX,RY),11:NEXT:SCREEN ,,-(K=1),1-(K=0)*32:FOR E=1 TO -40*J*(J=243)
490 NEXT E,J:CLS 1
500 SCREEN ,,0,:LINE(0,0)-(639,79),6,BF:LINE(0,226)-(639,399),6,BF
510 FOR I=5 TO 13:LOCATE 0,I:PRINT H$:NEXT
520 A$="-  B R A V E   S W O R D  -":LOCATE 25,3:PRINT A$
530 LOCATE 29,15:PRINT"- push mouse button -":LOCATE 34,23:PRINT"(c)1998 mTnk"
540 GOSUB 2260:ON MSW+1 GOTO 540,550,550,540
550 LOCATE 27,15:PRINT"--- select map number ---":MN=1
560 LOCATE 29,21:PRINT"left:decide right:next":GOSUB 610
570 GOSUB 2260:ON MSW+1 GOTO 570,590,580,570
580 MN=MN+1:MN=MN+(MN>9)*9:GOTO 560
590 BEEP:SCREEN ,2,1,33:CLS 3:RETURN
600 RX=R*COS(B/180*PI)+X:RY=R*SIN(B/180*PI)+Y:RETURN
610 LOCATE 0,19:PRINT SPACE$(80):LOCATE 36,17:PRINT USING"map no,#";MN
620 LOCATE 40-LEN(MN$(MN))/2,19:PRINT MN$(MN):RETURN
630 '[ 初期設定 （その弐）]===================================================
640 DIM CM(27),CA(27),CN$(27),CS(27),CR(27),HM(27),AG(27),DF(27),ST(27)
650 DIM AC(27),MM(27),ET(27),CX(30),CY(30),HP(30),CC(30),CJ(30):HP(0)=100
660 FOR I=1 TO 22:CJ(I)=-(I>8)*(I<11):NEXT:C=0
670 RESTORE 3040
```


★今までにOFだけのために官製ハガキで投稿した人はいるのでしょうか？(秋田市・梁田洋志19歳)……【**影**：いるいる。いっぱいいる。募集し始めたのは最近になってからなんですけどね。**つぐ美**：でも，官製ハガキだけ出して，愛読者カードを送ってくれないのはイヤよ】

```
680 FOR I=C TO 2+C:FOR J=0 TO 2:N=J+K:READ CM(N),CS(N),CR(N),HM(N),AG(N),DF(N),S
T(N),AC(N),MM(N),CA(N),CN$(N):NEXT:K=K+5:NEXT
690 IF C=0 THEN C=3:GOTO 670
700 FOR I=1 TO 22:HP(I)=HM(CC(I)):NEXT
710 RESTORE 2780:FOR I=1 TO 9:READ PH(I):NEXT
720 FOR I=1 TO 9:FOR J=1 TO 12:READ PE(I,J):NEXT J,I
730 FOR I=1 TO 9:FOR J=1 TO 12:READ EC(I,J):NEXT J,I
740 FOR I=1 TO 9:FOR J=1 TO 8:READ HC(I,J):NEXT J,I:RETURN
750 '[ 戦闘処理 ]==========================================================
760 DT=0:NUL=0:GOSUB 2570:GOSUB 1090:DOC$="攻撃を行います":GOSUB 1230
770 AGU=AG(N):TT=CC(TR):CAT=1:KYO=ABS(CX(NO)-CX(TR))+ABS(CY(NO)-CY(TR))
780 STR=ST(N):DFE=DF(TT):ACL=AC(TT)
790 GOSUB 2260:ON MSW+1 GOTO 790,800,800,790
800 GOSUB 870:IF CA(TT)=0 OR KYO>1 OR DT>0 THEN GOTO 850
810 SWAP N,TT:SWAP NO,TR:DOC$="反撃":GOSUB 1230
820 GOSUB 2260:ON MSW+1 GOTO 820,830,830,820
830 AGU=AG(N):CAT=CA(N)/100:DFE=DF(TT):STR=ST(N):ACL=AC(TT)
840 GOSUB 870:CD=-(DT>0):SWAP N,TT:SWAP TR,NO
850 GOSUB 2610:GOSUB 1260:IF DT>0 THEN XX=CX(DT):YY=CY(DT):GOSUB 2390
860 RETURN
870 AP=RND(1)*100:DM=INT(AP/AGU*STR):GD=RND(1)*100:GN=MP(CX(TR),CY(TR))
880 IF AP>=AGU+(KYO-1)*4*(MM(N)=0) THEN DOC$="攻撃失敗":GOSUB 1230:GOTO 950
890 IF GD<DFE-(GN=3)*8+(GN=2)*8 THEN G=INT(GD/DFE*ACL) ELSE G=0
900 IF G>=DM THEN DOC$="攻撃失敗":GOSUB 1230:GOTO 950
910 DM=INT((DM-G)*CAT)+1:HP(TR)=HP(TR)-DM:DOC$="攻撃命中、"+STR$(DM)+"pts.のダメ
ージ":GOSUB 1230:GOSUB 970
920 GOSUB 2260:ON MSW+1 GOTO 920,930,930,920
930 IF HP(TR)<=0 THEN DOC$=CN$(TT)+"は、行動不能になった":GOSUB 1230:CJ(TR)=2:DT
=TR:HU=HU+(TR<10):ENE=ENE+(TR>10):GOTO 950
940 RETURN
950 GOSUB 2260:ON MSW+1 GOTO 950,940,940,950
960 '[ 体力ゲージ ]==========================================================
970 HH=(HP(TR)+DM)/HM(TT)*94:II=HP(TR)/HM(TT)*94*(1+(HP(TR)<=0))
980 FOR I=HH-(HH<94)TO II STEP -.9:LINE(145+INT(I)-(TR<10)*256,127)-STEP(0,8),5
990 NEXT:LOCATE 25-(TR<10)*32,11:PRINT USING"##";HP(TR)*(1+(HP(TR)<=0)):RETURN
1000 '[ 回復時の処理 ]=======================================================
1010 AP=RND(1)*100+1:TT=CC(TR):DM=INT(MM(N)*AP/AG(N))+1
1020 IF HP(TR)+DM>HM(TT) THEN DM=HM(TT)-HP(TR):HP(TR)=HM(TT) ELSE HP(TR)=HP(TR)+
DM
1030 NUL=0:GOSUB 2570:GOSUB 1250
1040 DOC$=CN$(TT)+STR$(DM)+"pts 回復、耐久力 "+STR$(HP(TR))+"/"+STR$(HM(TT))
1050 GOSUB 1220
1060 GOSUB 2260:ON MSW+1 GOTO 1060,1070,1070,1060
1070 GOSUB 2610:GOSUB 1260:RETURN
1080 '[ 戦闘シーン用カード表示 ]==============================================
1090 GOSUB 1250:MOUSE 1,,,0:FOR J=128 TO 384 STEP 256:P1=P(J¥256):P2=CC(P1)
1100 FOR I=0 TO 1:LINE(I*7+J,I*7+32)-STEP(128-I*16,176-I*16),0,BF,8+I*6:NEXT
1110 FOR I=0 TO 109 STEP 5:LINE(I+8+J,40)-(117-I+J,198),8:NEXT
1120 FOR I=0 TO 157 STEP 6:LINE(8+J,I+40)-(118+J,197-I),8:NEXT
1130 FOR I=0 TO 1:LINE(15+J,47+I*96)-STEP(97,17+I*32),2,BF,12:NEXT
1140 LOCATE 8-LEN(CN$(P2))/2+J¥8,3:PRINT CN$(P2)
1150 LOCATE J¥8+2,9:PRINT USING"攻撃力：  ##";ST(P2)
1160 LOCATE J¥8+2,10:PRINT USING"防御力：  ##";AC(P2)
1170 LOCATE J¥8+2,11:PRINT USING"耐久力：##/##";HP(P1),HM(P2)
1180 LINE(40+J,72)-STEP(48,48),2,BF,0:LINE(16+J,126)-STEP(96,10),9,BF,5
1190 PUT(48+J,80),E%(0,P2),PSET:LINE(17+J,127)-STEP(94*HP(P1)/HM(P2),8),13,BF
1200 NEXT:DOC$="":GOSUB 1220:RETURN
1210 '[ ウィンドウ上にメッセージを表示 ]=====================================
1220 MOUSE 1,,,0:LINE(160,224)-(479,271),9,BF,3:MOUSE 1,,,1
1230 LOCATE 20,15:PRINT SPACE$(40):LOCATE 40-LEN(DOC$)/2,15:PRINT DOC$:RETURN
1240 '[ ウィンドウ表示の為の前準備 ]=========================================
1250 MOUSE 1,,,0:GET(128,32)-(511,271),G%:MOUSE 1,,,1:RETURN
1260 DOC$="":GOSUB 1230:MOUSE 1,,,0:PUT(128,32),G%,PSET:MOUSE 1,,,1:RETURN
1270 '[ 同盟側ユニットの行動 ]================================================
1280 OK=0:NO=CMP(X,Y):IF NO=0 OR NO=99 THEN GOTO 230
1290 N=CC(NO):GOSUB 1710:IF NO>10 THEN GOTO 230
1300 IF CJ(NO)<>0 THEN GOTO 230
1310 XU=X:YU=Y:MV=CM(N):MOUSE 0:GOSUB 2420:NUL=1:GOSUB 2570:GOSUB 2530
1320 '[ 2nd  クリック ]======================================================
1330 DOC$="移動先を指定して下さい":GOSUB 2550
1340 OK=0:GOSUB 2260:ON MSW+1 GOTO 1340,1350,1750,1340
1350 BEEP:X=MOUSE(0)¥32:Y=MOUSE(1)¥32
1360 IF UMP(X+1,Y+1)>0 AND UMP(X+1,Y+1)<=CM(N) THEN MU=UMP(X+1,Y+1):CX(NO)=X:CY(
NO)=Y:CH=N:XX=XU:YY=YU:GOSUB 2390:XX=X:YY=Y:GOSUB 2320 ELSE DOC$="そこには移動で
きません":GOSUB 2550:GOTO 1340
1370 '[ 攻撃可能ユニットを残酷な赤色に染める ]================================
1380 FOR I=11 TO 22:KYO=ABS(CX(NO)-CX(I))+ABS(CY(NO)-CY(I))
1390  IF KYO>CS(N) OR CJ(I)=2 THEN GOTO 1410
1400  OK=1:COLOR@(CX(I)*4,CY(I)*2)-(CX(I)*4+3,CY(I)*2+1),2
1410 NEXT
1420 '[ 回復可能ユニットを麗しの青色に染める ]================================
1430 FOR I=1 TO 8:IF I=NO THEN GOTO 1470
1440  KYO=ABS(CX(NO)-CX(I))+ABS(CY(NO)-CY(I))
1450  IF KYO>CR(N) OR CJ(I)=2 THEN GOTO 1470
1460  OK=1:COLOR@(CX(I)*4,CY(I)*2)-(CX(I)*4+3,CY(I)*2+1),1
1470 NEXT
1480 '[ 3rd  クリック ]======================================================
1490 IF OK>0 THEN DOC$="攻撃、回復目標の選択":GOSUB 2550 ELSE DOC$="その地点でよ
ろしいですか？":GOSUB 2550
1500 GOSUB 2260:ON MSW+1 GOTO 1500,1520,1510,1500
1510 COLOR@(0,0)-(79,22),0:XX=X:YY=Y:GOSUB 2390:XX=XU:YY=YU:CH=N:GOSUB 2320:UMP(
X+1,Y+1)=MU:UMP(XU+1,YU+1)=CM(N):CX(NO)=XU:CY(NO)=YU:GOTO 1330
1520 BEEP:IF OK=0 THEN GOTO 1690
1530 XA=MOUSE(0)¥32:YA=MOUSE(1)¥32:KYO=ABS(CX(NO)-XA)+ABS(CY(NO)-YA)
1540 IF CMP(XA,YA)=0 OR CMP(XA,YA)=99 OR(CX(NO)=XA AND CY(NO)=YA) THEN 1630
1550 IF CR(N)>=KYO AND CMP(XA,YA)<10 THEN TR=CMP(XA,YA):GOTO 1590
1560 IF CS(N)>=KYO AND CMP(XA,YA)>10 THEN TR=CMP(XA,YA):GOTO 1600
1570 GOTO 1630
1580 '[ 攻撃、回復決定 ]=====================================================
1590 OK=2:DOC$="回復させますか？ ("+STR$(HP(TR))+"/"+STR$(HM(CC(TR)))+")":GOSUB
2550:GOTO 1620
1600 OK=1:DOC$="攻撃しますか？":GOSUB 2550
1610 '[ 4th  クリック ]======================================================
1620 GOSUB 2260:ON MSW+1 GOTO 1620,1650,1490,1620
1630 DOC$="行動不能、このまま終了しますか？":GOSUB 2550
1640 GOSUB 2260:ON MSW+1 GOTO 1640,1690,1490,1640
1650 ON OK GOTO 1660,1670
1660 P(0)=TR:P(1)=NO:GOSUB 760:GOTO 1690
1670 DOC$="回復します":GOSUB 2550:GOSUB 1010:GOTO 1690
1680 '[ 行動終了の儀式 ]=====================================================
1690 SH=1:XX=CX(NO):YY=CY(NO):GOSUB 2320:CJ(NO)=2+(CJ(NO)=0):ACT=ACT+1:GOTO 1750
1700 '[ ユニット情報の表示、(  )の中は、回復魔法の射程距離 ]=================
1710 LINE(258,359)-STEP(30,30),3,BF
1720 PUT(258,359),E%(0,(N¥5+1)*5-1),AND:PUT(258,359),E%(0,N),OR
1730 LOCATE 38,23:PRINT USING"&            & 耐久力:##/## 移動:# 射程:#(#)";CN$(N),
HP(NO),HM(N),CM(N)-1,CS(N),CR(N):RETURN
1740 '[ メッセージ消去 ]=====================================================
1750 NUL=0:GOSUB 2570:GOSUB 2610:DOC$="":GOSUB 2550:GOSUB 2490:GOTO 230
1760 '[マップ表示(全体)]=====================================================
1770 LINE(0,356)-(639,395),1 ,BF,3:LINE(255,357)-(294,394),0,B
1780 FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 19:PUT(J*32,I*32),E%(0,30+MP(J,I)),PSET:NEXT J,I
1790 '[ 全てのユニット表示 ]=================================================
1800 FOR I=1 TO 22:IF CJ(I)=0 THEN XX=CX(I):YY=CY(I):CH=CC(I):NO=I:GOSUB 2320
1810 NEXT:RETURN
1820 '[ 帝国(COM)側  思考ルーチン ]=======================================
1830 NO=23:GOSUB 2610
1840 NO=NO-1:N=CC(NO):KYO=0:KMIN=20:TR=0:DOC$="thinking....":GOSUB 2550
1850 '[ 攻撃すべきユニットの優先順位を決定(死にそうな奴優先)]================
1860 FOR I=1 TO 8:HP(I)=HP(I)+I/10:CK(I)=1:NEXT
1870 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 8:CK(I)=CK(I)-(HP(I)>HP(J)):NEXT J,I
1880 FOR I=1 TO 8:IC(CK(I))=I:HP(I)=HP(I)-I/10:NEXT
1890 IF NO<11 THEN 2210 ELSE IF CJ(NO)<>0 THEN 1840 ELSE GOSUB 1710
1900 X=CX(NO):Y=CY(NO):MV=CM(N):GOSUB 2420:NUL=1:GOSUB 2570
1910 '[ 攻撃可能か否かのチェック ]===========================================
1920 UM=0:K2=0:K1=0:FOR T=1 TO 8:I=IC(T):IF CJ(I)=2 THEN GOTO 2040
1930 KYO=ABS(CX(NO)-CX(I))+ABS(CY(NO)-CY(I))
1940 UP=1+(CY(NO)<CY(I))*2:SL=1+(CX(NO)<CX(I))*2
1950 IF KYO>(CM(N)+CS(N)-1) THEN GOTO 2040
1960 X1=CX(I):Y1=CY(I):KK=0:L=1:LNG=CS(N):FOR II=-ABS(LNG)*UP TO LNG*UP STEP UP
1970 YY=Y1+II:IF YY>10 OR YY<0 THEN GOTO 2020
1980 FOR JJ=-ABS(KK)*SL TO ABS(KK)*SL STEP SL
1990 XX=X1+JJ:IF XX>19 OR XX<0 THEN GOTO 2010
```

★影さんを信じてヤマカンに賭けた物理のテストで50点ぐらい稼げた。たまに正しいこと言うんですねぇ。(栃木県下都賀郡・GF17歳)……
【影：ふ。私が言うことに間違いはない(冷汗)！編：テキトーなこと言って、点が取れなかったとき、どうするつもりだったんですか？】

```
2000 UM=UMP(XX+1,YY+1):IF UM>0 AND UM<99 THEN K1=ABS(JJ)+ABS(II):IF K1>K2 AND (H
P(TR)>=HP(I) OR ET(NO)=0)THEN K2=K1:TR=I:XA=XX:YA=YY
2010 NEXT JJ
2020 KK=KK-L:L=(KK=-LNG)*2+L
2030 NEXT II
2040 NEXT T
2050 IF TR=0 THEN IF ET(NO)=1 THEN W=0:GOSUB 2120:GOTO 2200 ELSE XA=CX(NO):YA=CY
(NO):GOTO 2070
2060 COLOR@(CX(TR)*4,CY(TR)*2)-(CX(TR)*4+3,CY(TR)*2+1),2
2070 XX=CX(NO):YY=CY(NO):GOSUB 2390:XX=XA:YY=YA:CH=N:GOSUB 2320:CX(NO)=XA:CY(NO)
=YA
2080 IF TR<>0 THEN P(0)=NO:P(1)=TR:GOSUB 760:XX=CX(NO):YY=CY(NO)
2090 SH=1:GOSUB 2320
2100 GOTO 2200
2110 '[ 突進タイプは、どのユニットにも攻撃できなくても向かって行くよ ]=========
2120 W=W+1:W=W+(W>8)*8:IF HP(IC(W))>0 THEN TR=IC(W) ELSE GOTO 2120
2130 UX=CX(NO):UY=CY(NO):FOR  T=1 TO CM(N)-1:K1=CX(NO)-CX(TR):K2=CY(NO)-CY(TR)
2140 IF SGN(K1)=0 THEN GOTO 2160
2150 IF UMP(CX(NO)-SGN(K1)+1,CY(NO)+1)<>99 THEN CX(NO)=CX(NO)-SGN(K1):GOTO 2170
2160 IF UMP(CX(NO)+1,CY(NO)-SGN(K2)+1)<>99 THEN CY(NO)=CY(NO)-SGN(K2)
2170 NEXT
2180 XX=UX:YY=UY:GOSUB 2390:XX=CX(NO):YY=CY(NO):CH=N:SH=1:GOSUB 2320:RETURN
2190 '[ 行動終了の儀式 ]=====================================================
2200 NUL=0:GOSUB 2570:GOSUB 2610:GOSUB 2490:IF HU=0 THEN 2230 ELSE GOTO 1840
2210 DOC$="行動終了、ターンを交替します":GOSUB 2550:GOSUB 1800
2220 BEEP :GOTO 220
2230 GOSUB 1250:DOC$="ターン"+AKCNV$(STR$(TURN))+"、同盟軍は敗北した。":GOSUB 12
20
2240 GOSUB 2260:ON MSW+1 GOTO 2240,390,390,2240
2250 '[ マウス ボタンのチェック（MSW の値が、0:押されてない 1:左 2:右 3:両方）]
2260 BX=MOUSE(2,2)*-1:AX=MOUSE(2,1)*-1
2270 IF BX AND AX THEN CH2=1:CH1=1:MSW=3:RETURN
2280 IF AX AND CH1=0 THEN CH1=1:MSW=1:RETURN
2290 IF BX AND CH2=0 THEN CH2=1:MSW=2:RETURN
2300 CH1=-AX:CH2=-BX:MSW=0:RETURN
2310 '[ ユニット表示（汎用）]===============================================
2320 MOUSE 1,,,0 :ON CD GOTO 2370
2330  PUT(XX*32,YY*32),E%(0,(CH¥5+1)*5-1),AND:ON SH GOTO 2350
2340  PUT(XX*32,YY*32),E%(0,CH),OR:GOTO 2360
2350  PUT(XX*32,YY*32),E%(0,(CH¥5+1)*5-2),OR
2360  CMP(XX,YY)=NO:UMP(XX+1,YY+1)=99
2370 MOUSE 1,,,1:SH=0:CD=0:RETURN
2380 '[ マップ パターン表示（1マスのみ）]=====================================
2390 MOUSE 1,,,0:PUT(XX*32,YY*32),E%(0,MP(XX,YY)+30),PSET
2400 CMP(XX,YY)=0:UMP(XX+1,YY+1)=0:MOUSE 1,,,1:RETURN
2410 '[ 移動可能範囲を調べる ]=================================================
2420 M=MV:X1=X1+1:Y1=Y1+1:UMP(X1,Y1)=MV:MX(M)=X1:MY(M)=Y1:A=0:B=0:GOSUB 2510
2430 IF UMP(X1,Y1-1)<M-1 THEN A=0:B=-1:GOSUB 2510:M=M-1:UMP(X1,Y1-1)=M:MX(M)=X1:
MY(M)=Y1-1:Y1=Y1-1:GOTO 2430
2440 IF UMP(X1,Y1+1)<M-1 THEN  A=0:B=1:GOSUB 2510:M=M-1:UMP(X1,Y1+1)=M:MX(M)=X1:
MY(M)=Y1+1:Y1=Y1+1:GOTO 2430
2450 IF UMP(X1-1,Y1)<M-1 THEN A=-1:B=0:GOSUB 2510:M=M-1:UMP(X1-1,Y1)=M:MX(M)=X1-
1:MY(M)=Y1:X1=X1-1:GOTO 2430
2460 IF UMP(X1+1,Y1)<M-1 THEN  A=1:B=0:GOSUB 2510:M=M-1:UMP(X1+1,Y1)=M:MX(M)=X1+
1:MY(M)=Y1:X1=X1+1:GOTO 2430
2470 IF M=MV THEN RETURN  ELSE M=M+1:X1=MX(M):Y1=MY(M):GOTO 2430
2480 '[ 裏マップ（UMP）をクリア ]=============================================
2490 FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 19:UMP(J+1,I+1)=-(CMP(J,I)>0)*99:NEXT J,I:RETURN
2500 '[ 移動可能範囲表示 ]=====================================================
2510 LOCATE (X1+A)*4-4,(Y1+B)*2-2:PRINT CA$:RETURN
2520 '[ マウスの設定 ]=========================================================
2530 MOUSE 0:MOUSE 1,X*32,Y*32,1:MOUSE 4,0,0,639,351:MOUSE 5,1:RETURN
2540 '[ サブウィンドウにメッセージを表示 ]=====================================
2550 LOCATE  0,23:PRINT SPACE$(32):LOCATE 16-LEN(DOC$)/2,23:PRINT DOC$:RETURN
2560 '[ 外字（NUL=0：空白  NUL=1：チェッカーフラッグ）の登録 ]=================
2570 FOR KK=0 TO 17:KA%(KK)=0:NEXT:KA%(0)=16:KA%(1)=16:FOR KK=2 TO 17 STEP 2
2580 KA%(KK)=&HAAAA+(NUL=0)*&HAAAA:KA%(KK+1)=&H5555+(NUL=0)*&H5555
2590 NEXT:KPLOAD &H7621,KA%:RETURN
2600 '[ 外字を画面に敷き詰める ]===============================================
2610 FOR K=0 TO 21:LOCATE 0,K:PRINT KK$:NEXT:RETURN
2620 '[ マップ データの読み込み＆解凍 ]=========================================
2630 RESTORE 2680:FOR I=1 TO 9:READ MD$(I),E$(I):NEXT:RETURN
2640 M$="":A$=MD$(MNO):FOR I=1 TO LEN(A$):Q$=MID$(A$,I,1)
2650 IF ASC(Q$)>57 THEN M$=M$+STRING$(ASC(Q$)-56,MID$(A$,I-1,1)) ELSE M$=M$+Q$
2660 NEXT:IF LEN(M$)<>220 THEN COLOR 7:PRINT"DATA error in";2670+MNO*10:END ELSE
 RETURN
2670 '[ マップデータ＆敵ユニット性質 ]=====================================
2680 DATA "511334=3235>1:34=323115;1<34<3231C34;32331C3<23F2L3F23<1;551:51:3231D
51:323114;3;1>32314=3;1:","000000001111"
2690 DATA "3E5=2@13A1?2C3;1@3M43?443D43A1>3:1:3>12<11332:1:2=1:2:1;2<13>112:3A53
353:1:","000000000000"
2700 DATA "113>4=3:1=3>4:331;2:1:3?1:2>1:3=1:2A1;331:2C1=2C11331;2B113=1<2<1:3A1
?3=443>113>4=3>","001010001010"
2710 DATA "1;2;1:5<34:3:1:2<1:334;3=1;2:34=3>1:332:4:331?3:4:2:31212<3:4<332=112
;4<33112:5:3:2<433112:15334=2@1334=3=2:11334<331:32;13;","100000100000"
2720 DATA "5;3D5:3;112A13552>35;322135:2:3;5:3122135;3;5<3122135B3312:135B312:13
5;1;5;312235;312<4:31223<2;1;43312@3>5K","000000001111"
2730 DATA "5>4<553223<5;4?5522331:5:44334<5522321134:31134<332122113431=4<112:11
3112:1;44112<1<225:1:2<113443;4:32:331;334>532:3<5:4=5:32335<4>5<3355","11111111
1110"
2740 DATA"32;53D5322553;2@353223:553234;3323532=532334:33235322335:325:335323532
2334:32;53:2335225:442235:33523352;53225:3<2:522552=53153<552;34:553?5:3@4;3;","
010101100100"
2750 DATA "3E12:13G12213H1:3?1:3H1;3E4431:3E443113G443C13J213B553<213I","1111111
11111"
2760 DATA "5P1?5A112?15?12B115=112A15@12E551>2>15525512:1312=15:225511213112:115
A1?5S","111111110000"
2770 '[ 各面ごとの同盟軍ユニット初期座標 ]====================================
2780 DATA 157,96,96,134,137,68,157,68,92
2790 '[ 各面ごとの帝国軍ユニット初期座標 ]====================================
2800 DATA 23,24,43,44,63,64,83,84,108,109,128,129
2810 DATA 22,23,24,42,43,44,162,163,164,182,183,184
2820 DATA 62,63,82,83,102,103,122,123,28,29,187,188
2830 DATA 27,28,29,47,48,49,103,104,105,123,124,125
2840 DATA 41,42,61,62,15,36,163,183,40,60,16,182
2850 DATA 120,121,100,101,154,155,174,175,156,123,103,134
2860 DATA 3,4,65,66,143,144,112,111,110,170,169,148
2870 DATA 45,65,85,92,112,132,9,10,11,208,209,210
2880 DATA 63,64,83,84,122,123,142,143,115,116,117,118
2890 '[ 各面ごとの帝国軍ユニットの編成 ]=====================================
2900 DATA 1,1,6,1,6,1,1,1,1,0,1,0, 0,1,0,10,6,0,0,6,0,12,1,0
2910 DATA 0,1,10,1,10,1,0,1,7,0,7,0, 7,2,0,6,1,0,7,1,0,6,2,0
2920 DATA 2,0,0,2,0,2,0,7,7,7,7,7, 12,2,0,1,1,1,12,5,0,1,0,0
2930 DATA 0,7,0,12,0,7,7,1,1,12,0,0, 6,1,6,6,1,6,1,6,1,1,6,1
2940 DATA 5,2,2,0,5,2,2,0,1,1,5,6
2950 '[ 各面ごとの同盟軍ユニットの編成 ]=====================================
2960 DATA 0,5,0,5,1,12,1,11,0,5,1,12,2,11,0,6,2,0,0,5,0,10,2,0
2970 DATA 0,6,0,6,2,12,0,11,1,12,0,12,2,11,2,6,0,2,6,11,10,12,2,0
2980 DATA 0,0,2,11,2,10,0,5,0,0,10,2,2,11,0,0,2,2,6,12,11,2,2,2
2990 '[ 色設定 ]=============================================================
3000 DATA 000,134,65a,a9b,cf9,0e3,0b0,5b0,8c0,fff,600,757,a11,9f1,1c3,96f
3010 '[ マップの名称 ]=======================================================
3020 DATA obstacle,ambush,trap,glare at each other,mountain,siege,impregnability
?,surprise attack,dead-arena
3030 '[ ユニット パラメータ（敵、味方 共通）]================================
3040 DATA 5,1,0, 34, 95,47,22,14, 0,65,騎士
3050 DATA 6,1,0, 24,100,50,18,12, 0,65,突撃兵
3060 DATA 4,1,0, 40, 93,43,24,18, 0,70,重装騎兵
3070 DATA 4,3,0, 21,100,37,17,10, 0,50,レンジャー
3080 DATA 4,4,0, 14,100,15,19, 7, 0, 0,弓兵
3090 DATA 1,6,0, 10,100, 8,25, 3, 0, 0,重弓兵
3100 DATA 4,3,1, 15,100, 8,18, 5,30, 0,赤魔術師
3110 DATA 4,0,3, 15,100, 8, 0, 5,40, 0,白魔術師
3120 DATA 4,5,0, 12, 95, 8,23, 3,10, 0,黒魔術師
```

★俺コレ，ファンタジー通信，ナンかチョーダイ，バトルオブスト2……なんかシニカルな気分♥（愛知県知多郡・TEA23歳）……【影：リリカル♥とかでもOK。私が許可しよう！好きな気分にひたってくれ。**編集長**：影君，言ってる意味がわからないのだが。**影**：そうですか？】

PC-9801シリーズ互換機（N-88日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC）用

ジャンプと弾で敵をやっつけるアクション・ゲーム

Jumper KID（ジャンパー キッド）

佐藤　洋司（17歳）

PC-9801シリーズ

内　容

最近あまり見かけない横スクロール型アクション・ゲームです。

少年はついに莫大（ばくだい）な財宝が眠るといわれる島への上陸に成功する。だが，島は危険に満ちていた……。

遊びかた

タイトル画面でスペース・キーを押すとゲーム・スタート。

自キャラを操作し，敵を倒しながら右へと進み，一定距離を進むと出現するボスを倒し，旗まで到達すればクリアです。敵キャラは上から踏んづけるか，弾を当てれば倒せます。

各ステージにはいくつか宝箱があり，以下の物が入っています。

ダイヤ……ボーナス点

ハート……ライフ回復

弾…………飛び道具。　弾数制限あり

ただし，たまに敵キャラが中に潜んでいます。

自キャラはライフが0になるか，穴に落ちるか，もしくは，タイムがなくなるとワンミスとなり，3回ミスするとゲーム・オーバーとなります。

8面をクリアするとエンディングです。

操作説明

Zキー	弾を投げる
SHIFTキー（テンキー）	ジャンプする
4，6	左右移動
2	下の段に降りる

ゲームのポイント

弾はかなり余るので，ガンガン投げていったほうがいいです。

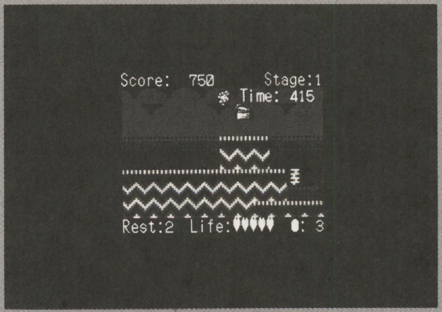
一見取れないように見える宝箱も，敵キャラを踏み台にすることで，取れる場合があります。また，画面は右にもスクロールします。ただし，強制スクロールの面もあります。

あと，タイトル画面でESCキーを押すと面セレクトもできます。

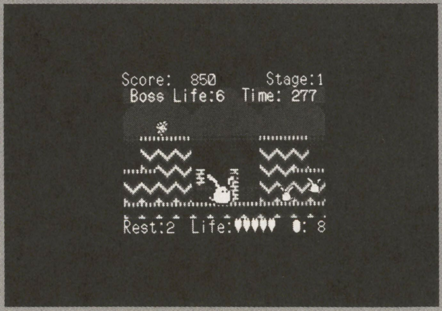
プログラムについて

表示部分がやけに小さいのは，ページ2にマップ全体を描き，それをGET，PUTでページ1に移しているからです。でも，このおかげでかなりスムーズにス

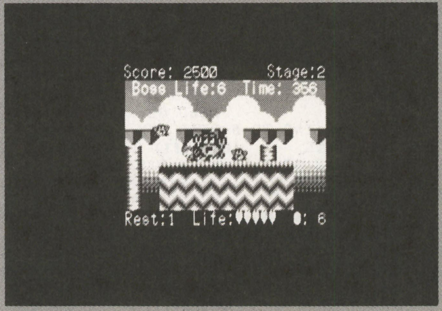
◀《写真1》タイトルと背景がなめらかに動く。色もキレイ！



◀《写真2》敵を踏むか，弾でやっつけながら進んでいこう。宝箱があるぞ



◀《写真3》ボスは複数回踏むとやっつけられる。ぴょんぴょん踏み続けるのがコツ



◀《写真4》これは2面。大きなカニがボスだ！

★ならば来月は「オランダファイル」としてオランダ情報のみ受け付けるのはどうでしょうか？（例：風車だの木靴だの）（埼玉県浦和市・鉄人坂井20歳）……【影：今月提案してくれたのは君だけなので即，採用決定。読者のみんなはがんばってネタを送ってくるように。】

《第１表》変数表

M(,)	ゲームフィールド		1	ザコ（ボス）
B(,)	背景		2～	ザコ
C%	キャラクター		AT	攻撃命中判定用
BO%	ボスキャラ		AN	自キャラのアニメーション
BG%	背景グラフィック		WX	画面の座標
X(I)	X座標	変数I（共通）	WIN	画面
Y(I)	Y座標	変数I（共通）	BX,BY	弾の座標
XX(I)	X方向移動量	変数I（共通）	BA	弾の出現状況
YY(I)	Y方向移動量	変数I（共通）	SC	スコア
EXX(I)	X方向移動速度	変数I（共通）	TI	タイム
CA(I)	キャラクターの種類	変数I（共通）	BO	ボスの出現状況
JP(I)	ジャンプ中か？	変数I（共通）	BH	ボスのライフ
MK(I)	キャラクターの向き	変数I（共通）	MU	無敵時間
EL(I)	死んだか	変数I（共通）	TC	宝箱の状態
ST	ステージ		BC	背景色
RE	残り人数		ME$	文字列
LI	ライフ		SN$	ステージ名
BS	弾の数		BE	音の長さ
O	自分			

クロールします。

また，色数を抑えることでグラフィックを重ねて表示できるようにしています。

このプログラムはPC-9801NS/T（386 20MHz）で作りましたが，かなり処理が重いので，できればこれ以上の機種で遊んでください。また，30行の変数Wを変えるとゲームの速度が変わります。

改造のアドバイス

BGMを付ける，ステージや敵キャラを増やすなど。

CHECKER FLAG

つぐ美：小さい画面だけど，とてもきれいに動きますね。色もきれいでGOOD!

Dr.D：かなり前のマシンでもゲームになる速度で動くゾ。内容もよく考えられておる。

影：地上でボスに当たったときに，そのままダメージを受け続けてミスになりやすいのはちょっと残念だなぁ。ダメージを受けたら一定時間当たり判定をなくすのはどうかな？

最後に

最初は短くしようと思っていたのですが，やりたいことがいっぱいあって結局240行にまでなってしまいました。でも，ボスが出現したり，背景も各面で違うなど結構豪華な作りにしました。デバッグに膨大（ぼうだい）な時間と労力を費やしたので打ちこんでくれるとうれしいです。

ちなみに今回が初投稿です。

『Jumper KID』のプログラム・リスト

```
10               '■■■■||||     初期設定      ||||■■■■
20 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
30 SCREEN 3,0,0,1:CLS 3:COLOR 7,,,,2:CLEAR:W=0
40 DIM M(64,8),B(65,8),WIN(6300),C%(67,9,2),BO%(270,9,2),BG%(65,16),HAK(6,4,8)
50 DIM TIT%(2150),TT%(17),HA(8,4,8):BC(1)=1:BC(2)=8:BC(3)=9
60 PRINT "Wait a moment..."
70               '■■■■||||     キャラ描画     ||||■■■■
80 SCREEN ,,1:CLS 2:FOR I=0 TO 15:READ A$:COLOR=(I,VAL("&H"+A$)):NEXT
90 FOR J=0 TO 111:READ A$:FOR I=0 TO 15
100  DC=VAL("&H"+MID$(A$,I+1,1)):LCL=DC¥4:RCL=DC-(DC¥4)*4
110  IF J>79 THEN LCL=BC(LCL):RCL=BC(RCL) ELSE LCL=LCL*2:RCL=RCL*2
120  PSET(   I*2,J),LCL:PSET(   I*2+1,J),RCL
130  PSET(63-I*2,J),LCL:PSET(62-I*2,  J),RCL:NEXT I,J
140 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 13:READ A$:TT%(J+2)=VAL("&H"+A$)
150  LINE(I*16,112+J)-STEP(15,0),2+J¥3,,VAL("&H"+A$):NEXT
160  KPLOAD &H7621+I,TT%:NEXT
170 IT$(2)=KNJ$("1B4B")+KNJ$("7621"):IT$(1)="◆":IT$(3)="●"
180 FOR J=0 TO 95:FOR I= 0 TO 63:LINE(128+I*2,J*2)-STEP(1,1),POINT(I,J+ 16),BF:N
EXT I,J
190 FOR J=0 TO 15:FOR I=16 TO 47:LINE(256+I*4,J*4)-STEP(3,3),POINT(I,J+112),BF:N
EXT I,J
200              '■■■■||||   データ読み込み   ||||■■■■
210 FOR J=0 TO 4:FOR I=0 TO 1 :K=I+J*2:II=I*16:JJ=J*16
220        GET(II,JJ)-STEP(15,15),C%(0,K,0):GET(48-II,JJ)-STEP(15,15),C%(0,K,1)
230        GET(128+II*2,JJ*2)-STEP(31,31),BO%(0,K,0)
240        GET(224-II*2,JJ*2)-STEP(31,31),BO%(0,K,1):NEXT I,J
250 FOR J=0 TO 3:FOR I=0 TO 3:GET(128+I*16,128+J*16)-STEP(15,15),BG%(0,I+J*4)
260             NEXT:NEXT :GET(320,0)-(447,63),TIT%:CLS 3
270 FOR K=0 TO 5:READ A$:FOR I=0 TO 31 :J=I¥4
280             HA(K+1,I-J*4,J)=VAL("&H"+MID$(A$,I+1,1)):NEXT I,K
290 FOR K=0 TO 7:FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 3:READ A$
300             LINE(I*16,300+K*3+J)-STEP(15,0),1,,VAL("&H"+A$):NEXT I,J,K
310 FOR K=0 TO 7:FOR I=0 TO 2:READ TAX(K+1,I),TAY(K+1,I):NEXT
320             READ A$:FOR I=0 TO 6:EA(K+1,I+1)=VAL("&H"+MID$(A$,I+1,1)):NEXT
330             FOR I=0 TO 2:READ A$:SCOL(K+1,I+1)=VAL("&H"+A$):NEXT
340             READ SB(K+1),SN$(K+1) : NEXT K : SCREEN ,,0
350 FOR I=0 TO 6:READ EXX(I+1):NEXT
360 *TITL        '■■■■||||     タイトル画面    ||||■■■■
370 RE=2:SC=0:LI=5:BS=5:ST=1
380 WX=0:DEMO=1:GOSUB *MAPM:GOSUB *HYOT
390 LOCATE 30,13:PRINT"- Push space key ! -":COLOR 5
400 LOCATE 30,15:PRINT"Programed by  H.Sato":COLOR 7
410 GOSUB *SCRE:PUT(256,136+ABS(32-WX)¥2),TIT%:WX=WX+1:IF WX=64 THEN WX=0
420 IF INP(&HE9)=127 THEN ST=ST+1:IF ST=9 THEN ST=1:GOTO 380 ELSE 380
430 IF INP(&HE9)=191 THEN CLS:DEMO=0:GOSUB *HYOT:GOSUB *STAT
440 FOR T=0 TO 1500+W*200:NEXT T:GOTO 410
450 *STAT        '■■■■||||  ステージ開始準備  ||||■■■■
460 LI=5:TI=600:WX=0:X(0)=32:Y(0)=96:XX(0)=0:YY(0)=0:MK(0)=0:BH=0:BO=0:AN=0
```


★影さん，放射能じゃ駄目ですか？（8月号151ページ参照）（東京都小金井市・**きりまけい14歳**）……【**影**：私はえころじすとだから，放射能はなぁ。やっぱ，今は電波がお気に入りなのさ。電波新聞社だし。類似品では雷って手もある。避雷針の装備は忘れずにな】

```
470 FOR I=1 TO 6:X(I)=128+I*96:Y(I)=96:CA(I)=EA(ST,I):MK(I)=1:EL(I)=0:NEXT
480 FOR I=0 TO 2:TX(I)=TAX(ST,I)*16:TY(I)=TAY(ST,I)*16:TC(I)=I+1    :NEXT
490 GOSUB *MAPM:GOSUB *SCRE:GOSUB *HYOT:LOCATE 36,11
500 PRINT USING"Stage  #";ST:LOCATE 31,13:PRINT SN$(ST):BE=800:GOSUB *BEP:CLS
510 *MAIN        '■■■■■||| メインルーチン |||■■■■■
520 TI=TI-.5:IF MU>0 THEN MU=MU-1
530 ANI=ANI+1:IF ANI=2 THEN AN=AN+1:ANI=0:IF AN>1 THEN AN=0
540 GOSUB *NYUR : GOSUB *EMOV : GOSUB *ATAR : GOSUB *ATAE : GOSUB *ATAT
550 GOSUB *SCRE : GOSUB *HYOG : GOSUB *HYOT : FOR T=0 TO W*200:NEXT
560 IF ST=3 OR ST=7 OR ST=8 THEN IF WX<832 AND BO=0 THEN WX=WX+2:GOTO 580
570 WX=X(0)-88:WY=0:IF WX<0 THEN WX=0 ELSE IF WX>832 THEN WX=832
580 IF ST<9 AND WX=720 AND BO=0 THEN GOSUB *BOSS
590 IF BO=1              THEN WX=720 ELSE IF BO=2 AND WX<720 THEN WX=720
600 IF BO=1 AND BH=0 THEN BO=2
610 IF X(0)<WX+4         THEN X(0)=WX+4 ELSE IF X(0)>959 THEN *CLEA
620 IF LI=0 OR TI=0  THEN *MISS
630 IF BE>0              THEN GOSUB *BEP
640 IF ST<9              THEN GOTO *MAIN ELSE 1520
650 *NYUR         '■■■■■|||     キー入力判定     |||■■■■■
660 FOR I=0 TO 1:I0=INP(&HE0):I5=INP(&HE5):I8=INP(&HE8)
670  IF I0=191 AND X(0)<WX+172      THEN XX(0)= 4:MK(0)=0
680  IF I0=239 AND X(0)>WX+4        THEN XX(0)=-4:MK(0)=1
690  IF ST=9 THEN XX(0)=5:MU=1:IF JP(0)=0 THEN YY(0)=-12:JP(0)=1
700  IF XX(0)=0                     THEN AN=0 ELSE IF JP(0)=0 THEN BE=1
710  IF I8=191 AND JP(0)=0          THEN YY(0)=-10:JP(0)=1:BE=20
720  IF I0=251 AND JP(0)=0 AND Y(0)<96 THEN Y(0)=Y(0)+16
730  IF I5=251 AND BS>0 AND BA=0 THEN BA=1:BS=BS-1:BX=X(0):BY=Y(0):BXX=16-MK(0)*
32:AN=1
740  NEXT:RETURN
750 *EMOV         '■■■■■|||   敵キャラの動き   |||■■■■■
760 FOR I=1 TO 6
770  IF BO=1 AND EL(I)=1 THEN IF I=2 OR I=3 THEN EL(I)=0:X(I)=368+I*176:Y(I)=96:
MK(I)=I-2:CA(I)=CA(2)
780 IF X(I)<WX-8 OR X(I)>WX+176 THEN IF BO=0 THEN EL(I)=0:GOTO 920 ELSE EL(I)=1
790  IF EL(I)=0 THEN ES=EXX(CA(I)):E=CA(I) ELSE X(I)=128+I*96 :GOTO 920
800  IF E>2 AND ABS(X(0)-X(I))>48 THEN IF X(0)>X(I)    THEN MK(I)=0 ELSE MK(I)=1
810  IF E=5 OR E=6 THEN IF JP(I)=0 AND Y(I)>Y(0)+28   THEN YY(I)=-10     :JP(I)=1
820  IF E=4 OR E=6 THEN IF JP(I)=0 AND Y(I)<Y(0)-16   THEN Y(I)=Y(I)+16:JP(I)=1
830  IF E=1 OR E=3 OR E=4 OR E=6     THEN IF JP(I)=0 THEN YY(I)=-RND*4-3  :JP(I)=1
840  IF E=2 AND JP(I)=0               THEN IF RND<.2      THEN YY(I)=-6      :JP(I)=1
850  IF E=7            THEN MK(I)=0:IF MU>0         THEN CA(I)=6:YY(I)=-8     :JP(I)=1
860  IF E=4                           THEN IF Y(I)>Y(0)+8 THEN YY(I)=-5
870  IF E=3 OR E=5 OR E=6             THEN IF MK(I)=MK(0) THEN ES=ES*2
880  IF MK(I)=0 THEN XX(I)=ES ELSE XX(I)=-ES
890  NX(I)=X(I)+XX(I)
900  IF NX(I)<0 THEN XX(I)=0:MK(I)=0 ELSE IF NX(I)>1008 THEN XX(I)=0:MK(I)=1
910  IF BO=1 THEN IF NX(1)<728 THEN XX(1)=0:MK(1)=0 ELSE IF NX(1)>888 THEN XX(1)
=0:MK(1)=1
920 ES=0:NEXT :RETURN
930 *ATAR         '■■■■■|||      着地判定      |||■■■■■
940 IF BA=1 THEN BX=BX+BXX:IF BX<WX OR BX>WX+176 THEN BA=0
950 FOR I=0 TO 6
960   X(I)=X(I)+XX(I):Y(I)=Y(I)+YY(I)
970   IF Y(I)<0   THEN Y(I)=0:YY(I)=YY(I)+2 ELSE IF Y(I)>112 THEN Y(I)=112
980   IF Y(I)>108 THEN IF I>0 THEN YY(I)=-18:JP(I)=1 ELSE CLS 2:GOTO *MISS
990   IF YY(I)<8  THEN YY(I)=YY(I)+2:IF YY(I)>0 THEN JP(I)=1
1000  IF YY(I)<0  THEN 1040
1010  IF M(X(I)¥16,Y(I)¥16+1)=1 THEN 1030
1020  IF X(I)/16>X(I)¥16 AND M(X(I)¥16+1,Y(I)¥16+1)=1 THEN ELSE 1040
1030  YY(I)=0:JP(I)=0:Y(I)=(Y(I)¥16)*16
1040  XX(I)=0:NEXT :RETURN
1050 *ATAE        '■■■■■|||  敵キャラ衝突判定  |||■■■■■
1060 FOR I=1 TO 6 :IF EL(I)=1 THEN 1100
1070  IF ABS(X(0)-X(I))<9 AND ABS(Y(0)-Y(I))<15 AND MU=0 THEN IF Y(0)<Y(I)-2 AND
 JP(0)=1 THEN AT=1:YY(0)=-9:JP(0)=1 ELSE LI=LI-1:MU=4:BE=60
1080  IF BA=1 AND MU=0 AND ABS(BX-X(I))<16 AND ABS(BY-Y(I))<10 THEN AT=1
1090  IF AT=1 THEN SC=SC+50:EL(I)=1:BE=30:IF BO=1 AND I=1 THEN BH=BH-1:MU=4
1100  AT=0:NEXT :IF BO=1 AND BH>0 THEN EL(1)=0
1110 RETURN
1120 *ATAT        '■■■■■|||    宝箱取得判定    |||■■■■■
1130 FOR I=0 TO 2
1140  IF ABS(X(0)-TX(I))>12 OR ABS(Y(0)-TY(I))>12 OR TC(I)=0 THEN 1190
1150  IF TC(I)=1 THEN SC=SC+450+ST*50 ELSE IF TC(I)=2 THEN LI=LI+2 ELSE BS=BS+8
1160  LOCATE 41,7:PRINT IT$(TC(I)):BE=400:GOSUB *BEP:TC(I)=0:AN=2:BE=200
1170  IF LI>5 THEN LI=5
1180  IF BS>20 THEN BS=20
1190  NEXT :RETURN
1200 *SCRE        '■■■■■|||      背景表示      |||■■■■■
1210 SCREEN ,,1:IF WX<449 THEN GET(WX,0)-(WX+191,143),WIN ELSE GET(WX-448,144)-(
WX-257,287),WIN
1220 SCREEN ,,0:PUT(224,120),WIN,PSET:RETURN
1230 *HYOG        '■■■■■||| キャラクター表示 |||■■■■■
1240 PUT(224+X(0)-WX,128+Y(0)),C%(0,AN,MK(0))
1250 IF BA=1 THEN CIRCLE(232+BX-WX,136+BY),4,2,,,,F,6
1260 FOR I=1 TO 6
1270  IF X(I)<WX OR X(I)>WX+176 OR EL(I)=1 THEN 1300
1280  IF BO=1 AND I=1 THEN PUT(X(1)-504,120+Y(1)),BO%(0,CA(1),MK(1)):GOTO 1300
1290  PUT(224+X(I)-WX,128+Y(I)),C%(0,CA(I)+2,MK(I))
1300  NEXT
1310 FOR I=0 TO 2:IF TX(I)<WX OR TX(I)>WX+176 OR TC(I)=0 THEN 1330
1320  PUT(224+TX(I)-WX,128+TY(I)),C%(0,9,0)
1330  NEXT:RETURN
1340 *HYOT        '■■■■■|||      画面表示      |||■■■■■
1350 LOCATE 28,16:PRINT USING"Rest:#  Life:♡♡♡♡♡  ●:##";RE,BS
1360 COLOR@(41,16)-(45,16),2:IF LI>0 THEN COLOR@(41,16)-(40+LI,16),6
1370 IF BO=1 THEN LOCATE 29, 8:PRINT USING"Boss Life:#";BH
1380 LOCATE 28, 7:PRINT USING"Score:#####      Stage:#";SC,ST
1390 LOCATE 42, 8:PRINT USING"Time: ###";TI¥1:RETURN
1400 *BOSS        '■■■■■|||    ボス出現準備    |||■■■■■
1410 ME$="  WARNING !!":GOSUB *MESE:BO=1:BH=6+ST¥3
1420 FOR I=1 TO 6:EL(I)=1:NEXT:EL(1)=0:X(1)=868:Y(1)=0:CA(1)=EA(ST,7):RETURN
1430 *CLEA        '■■■■■|||   ステージクリア   |||■■■■■
```

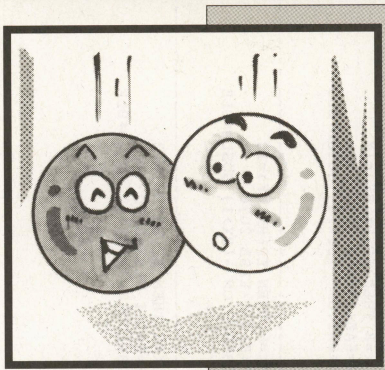
PC-9801シリーズ

★この前の論理回路の講義のときに,overflow(あふれ)と習った。(鹿児島県阿久根市・**カープ応援団員17歳**)……【**影**:ココに関しては,あふれよりあぶれ。まぁ,欄外だし何言われてもしかたないかな。そのうち全ページ乗っ取り作戦を実行予定。共謀者求む(笑)!】

```
1440 AN=2:GOSUB *SCRE:GOSUB *HYOG:ME$="Stage Clear!":GOSUB *MESE:TI=TI¥1
1450 IF TI>0      THEN TI=TI-1:SC=SC+1:GOSUB 1380:BE=1:GOSUB *BEP:GOTO 1450
1460 FOR T=0 TO 20000+W*4000:NEXT:ST=ST+1:CLS 3:IF ST<9 THEN *STAT
1470 *ENDI      '■■■■||| エンディング処理 |||■■■■
1480 WX=0:X(0)=0:TI=600:BO=0:FOR I=1 TO 3:SCOL(9,I)=SCOL(8,I):TC(I-1)=0:NEXT
1490 SCREEN ,,1:FOR J=0 TO 7:FOR I=0 TO 63:M(I,J)=0:B(I,J)=0:NEXT I,J
1500 FOR I=0 TO 63:B(I,3)=10:B(I,4)=9:B(I,5)=8:B(I,7)=15:M(I,7)=1:NEXT
1510 GOSUB 1690:FOR I=1 TO 6:X(I)=128+96*I:Y(I)=96:CA(I)=I:NEXT:GOTO *MAIN
1520 LOCATE 30,10:COLOR C:PRINT"¥ Congratulations! ¥":C=C+1:IF C>7 THEN C=0
1530 COLOR 7:IF X(0)<950 THEN *MAIN ELSE ST=1:GOTO 1580
1540 *MISS      '■■■■|||        ミス       |||■■■■
1550 IF TI=0 THEN ME$="Time over !!" ELSE ME$="   Miss !!"
1560 GOSUB *MESE:CLS 2:RE=RE-1:IF RE>-1 THEN *STAT
1570 ME$="Game over !!":GOSUB *MESE
1580 FOR I=0 TO 7:COLOR I:LOCATE 30,12:PRINT USING" Your score:  ##### ";SC:FOR T=
0 TO 5000+W*600:NEXT T,I
1590 CLS:GOTO *TITL
1600 *MAPM      '■■■■|||     マップの作成     |||■■■■
1610 SCREEN ,,1:FOR K=0 TO 15:FOR J=0 TO 7:FOR I=0 TO 3
1620  B(K*4+I,J)=HA(SB(ST),I,J):NEXT I,J,K
1630 IF ST=3 OR ST=5 OR ST>6 THEN GB=15 ELSE GB=13
1640 IF ST=3 OR ST=7         THEN WB=12 ELSE WB=14
1650 FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 63
1660  M(I,3+J*2)=POINT(I,297+ST*3+J):GR=M(I,3+J*2)
1670  IF GR=1 THEN B(I,3+J*2)=GB:IF ST<8 THEN FOR L=4+J*2 TO 7:B(I,L)=WB:NEXT
1680  NEXT I,J
1690 LINE(0,0)-(639,287),0,BF:FOR J=0 TO 7
1700 FOR I=0 TO 39-DEMO*24:PUT(I*16,  8+J*16),BG%(0,B(I   ,J)):NEXT
1710 FOR I=0 TO 35-DEMO*35:PUT(I*16,152+J*16),BG%(0,B(I+28,J)):NEXT I,J
1720 IF ST=9 THEN PUT(528,232),BO%(0,7,0)
1730 FOR I=1 TO 3:COLOR=(BC(I),SCOL(ST,I)):NEXT:LINE(519,184)-(522,279),0,BF,8
1740 LINE(523,184)-(538,200),0,BF,9:SCREEN ,,0,1:RETURN
1750 *MESE      '■■■■|||    文字の表示     |||■■■■
1760 LOCATE 34,11:PRINT ME$:BE=500:GOSUB *BEP:LOCATE 30,11:PRINT SPC(23):RETURN
1770 *BEP       '■■■■|||     ビープ音      |||■■■■
1780 FOR B=1 TO BE:FOR BEE=0 TO 1:BEEP 1:FOR T=0 TO W*1.5:NEXT:BEEP 0:NEXT:NEXT:
BE=0:RETURN
1790            '■■■■|||     D A T A     |||■■■■
1800 '疑似スプライト用配色ＤＡＴＡ　（キャラクター色…2,4,6　背景色…0,1,8,9)
1810 DATA 0,0,225,225,AAD,AAD,EEF,EEF,0,0,225,225,AAD,AAD,EEF,EEF
1820 'キャラクターデータ（４進数→１６進数圧縮　４列で２キャラ分）
1830 DATA 0000054000000000,00051A9000000150,005A6A54000156A4,019A99A400169A95
1840 DATA 01A666900066A669,0165B66400699954,079BDD1400596D99,07EFDE4001E6F745
1850 DATA 016FFFD001FBF7D4,001655D0005BFFF4,0069F74000165D74,01A9B5000069F7D0
1860 DATA 01AA500011A9B540,0055400065AA51D0,019BD0001D550640,0155500004140100
1870 DATA 0050148054000000,05A4590069000054,19999A4C6A4001A4,199666501BD007E4
1880 DATA 156B950205F40740,769F740000740740,7BDF7D44007D5500,1BFFFDDD001AF400
1890 DATA 06F57DDD006FB900,01B9F599006F7740,145557E701BFFF40,7D6A479F05BFFF40
1900 DATA 79AA41BD1DBFFF40,1555405416AFFF40,1B56D000056BFD00,0501500000155400
1910 DATA 0000000000000000,0C0C000010154005,0000000064665019,000514001966646D
1920 DATA C01A69446555547D,1115559955B7E47D,665D759906F7BD74,665F7DA906FFD5D0
1930 DATA 6A55946406D57564,196AA96401BFF7D0,19A95A90005556D0,06A95A50006AA540
1940 DATA 05ABDA66047FF440,196AA9591D6AA5D0,1999659407555740,0444104001054100
1950 DATA 0010000001454050,0164000400l551A4,06640059007DF699,16640199007FB6A9
1960 DATA 66640199007DF6A4,66640169001FDA9D,699956A400156A7D,19A9A964006AA754
1970 DATA 06A9AA50006AA740,0169BA90506A9514,0659DE9065AA9074,0646B9506AAA9074
1980 DATA 051AA7D06A9AA554,0016A5D01A5AAAA9,0001505019056AA4,0000001004001550
1990 DATA 0010100002000000,0075655030000000,147756D001550000,1D666B7487AA5500
2000 DATA 1B6567B41EEEA650,66555BE4156AA994,6D55555005956655,167D56D01E769555
2010 DATA 1567955455555555,6E5956F57BB5EA95,1506D6F56EBFE655,001BF5A47BBAA995
2020 DATA 141AF4506AA66655,6D06D0607BAA9995,1B4141B46A666654,6540005055555550
2030 '背景パーツグラフィックデータ（４進数→１６進数圧縮）
2040 DATA 00005555AAAAFFFF,00005555AAAAFFFF,00005555AAAAFFFF,00005555AAAAFFFF
2050 DATA 00005555AAAAFFFF,00005555AAAAFFFF,00005555AAAAFFFF,00005555AAAAFFFF
2060 DATA 556AA955AABFFEAA,56AAAA95ABFFFFEA,5AAAAAA5AFFFFFFA,6AAAAAA9BFFFFFFE
2070 DATA 6AAAAAA9BFFFFFFE,AAAAAAAAFFFFFFFF,AAAAAAAAFFFFFFFF,AAAAAAAAFFFFFFFF
2080 DATA 44449999EEEE5555,5555AAAAFFFFAA55,44449999EEEEAA55,11116666BBBBAA55
2090 DATA 44449999EEEEAA55,00005555AAAAEA57,44449999EEEEFA5F,11115555AAAAFD7F
2100 DATA 6FF9EEEEBEAFF9FF,56E5EEEEAFBEA5EA,6FF999996BFA5595,5B9544445AE95555
2110 DATA 6FF9000096A5FFF9,56E52112A596EAA5,6FF9E95AE95A9555,5B95FA6BFA6B5555
2120 '外字・タイトルデータ（２進数→１６進数圧縮）
2130 DATA 3018,6C2C,DA5E,BAAB,16F5,AAFA,02F4,AC6A,0830,101A,200C,4006,8002,0001
2140 DATA 1800,1800,DB6A,DB6D,71AD,0000,0E37,0E63,EEC3,0F83,0F83,EEC3,0E63,0E37
2150 DATA 0000,0060,9EB7,5AC6,5C66,1800,EF80,CEC0,CE67,CE30,CE30,CE67,CEC0,EF80
2160 '背景パターンデータ（背景パーツを横４×縦８で組み合わせたもの。全６種類）
2170 DATA 4545542222229999888800C0C999C1111,222272263763BBB33C33ACAA9C991C11
2180 DATA 2222222222227676AAAA999911111111,11111111511425426722337633333333
2190 DATA 1451567463373333AAAA999911111111,111111115l422C229C998C880C000C00
2200 'マップデータ（２進数→１６進数圧縮　横６４×縦３）
2210 DATA 0000,0000,7003,8700 ,0000,3F3F,F806,0180 ,FFFF,FF80,1FFF,FFFF 'St 1
2220 DATA 0000,0007,01F8,0000 ,0000,3F00,1F01,FE00 ,FF9F,041F,8030,007E 'St 2
2230 DATA 0124,00FF,C020,0000 ,0000,0400,1004,FC92 ,7FFF,1F7D,83FF,E1FF 'St 3
2240 DATA FFE0,000F,FF00,0000 ,0007,F800,000C,00FF ,FE3C,01F8,FE3E,79E0 'St 4
2250 DATA 0000,000E,2306,0180 ,0000,1C00,0038,7800 ,F99F,803F,8F00,007F 'St 5
2260 DATA E000,3818,0001,8600 ,0000,0180,0079,8600 ,FFAA,0010,3F1F,FFFF 'St 6
2270 DATA 0092,0400,0904,0092 ,03FF,003C,1F8E,31FF ,303F,8E00,008F,0380 'St 7
2280 DATA 0000,1880,00C0,0000 ,0000,8000,0C00,0000 ,F9FC,0043,F0C1,FE7F 'St 8
2290 'ステージデータ（宝箱のＸ，Ｙ座標、敵の配置、背景の色と種類、ステージ名）
2300 DATA 22,4,49,6,34,1 ,1142451 ,502,A25,F68,1 ,"   Green Woods    "
2310 DATA 30,2,43,6,21,6 ,1254252 ,808,B5B,DAE,2 ,"   Island Load   "
2320 DATA 13,2,42,2,32,2 ,4335353 ,32A,64D,B9F,3 ,"   VS  Pirates   "
2330 DATA  3,2,50,1,24,3 ,1451531 ,7A2,AD4,DF7,4 ," Rocky Mountain  "
2340 DATA 55,5,48,3,29,2 ,7251465 ,150,3A1,7E4,5 ,"    Lava Cave    "
2350 DATA  1,2,35,6,28,6 ,1454764 ,203,516,928,1 ," Darkness Woods  "
2360 DATA 21,0,45,2,13,6 ,2547353 ,4A1,7D2,AF4,3 ,"Revenge of pirates"
2370 DATA 41,5,34,6,11,6 ,5657646 ,136,48A,8CE,6 ,"      Ruins      "
2380 '敵キャラの移動スピード
2390 DATA 1.5 , 2 , 3 , 2.5 , 4 , 3.5 , 0
2400 '―――――――― 入力御疲れ様でした。　実行前には必ずＳＡＶＥしてください。
```


★ゲーセン帰りの電車の中で，ベーマガを読んでいる人を発見しました。他人がベーマガを読んでるとこ見たの4年ぶり…(笑)。ベーマガ読者を増やさなきゃ。(石川県加賀市・**楠碧いずみ18歳**)……【**編：ぜひ，お友達にススメテください。影：損はさせないし。オッケー！**】

PC-9801シリーズ互換機（N-88日本語BASIC（86）DOS/DISK-BASIC）用



コンピュータの攻撃にめげずに大玉を消そう

移植版
ぱずるだま ぐれえと

土井　宏真（16歳）

内 容

コナミの落ち物パズル・ゲーム「対戦ぱずるだま」のBASIC移植版です。僕はこのゲームを持っていないので，わざわざ公式ガイドを買って参考にしました。

ルール

ブロック（大玉というらしい）は2コずつ落ちてきます。テンキーで下左右に動けます。スペース・キーで右回転です。ブロックは3コ以上つながると消えます。一見，とことんモードっぽいですが，この「ぐれえと」の特殊ルールとして仮想の敵が存在します。CHARGEというメーターが0になると次のブロックがくる前に，邪魔ブロック（小玉という）が，送られてくるか蓄積されます。蓄積数はLEVELの隣です。この小玉は隣接した大玉が消えると，大玉に変化します。

また，敵には耐久力が設定されており，プレイヤーは大玉を消すとダメージを与えることができます。連鎖をすると，より大きなダメージになります。

なお，玉の色は4色です。

ゲームスピードについて

ウェイトをかけていないので，これ以上速くできません。

改造について

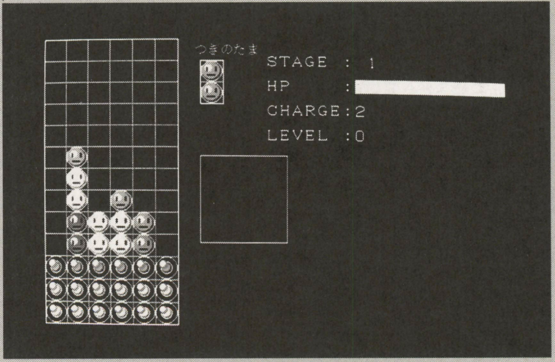
もともとこのソフトは「ぷよぷよ」（自分で作ったやつッス）を改良してできた物なので，「ぷよぷよ」に簡単に戻せると思います。大差はありませんから…って禁句かも(^^;)。

最後に

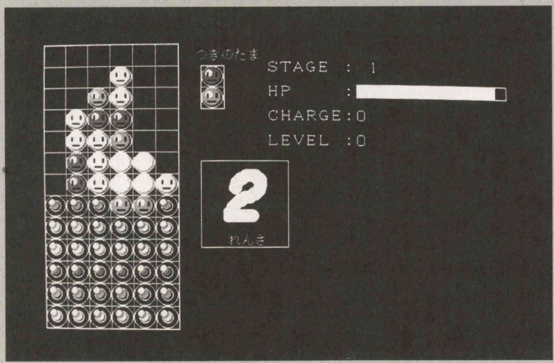
正直なところ，作り終わって半年はたっている（微調整は時々やりますが）ので細かいところは不明です。あしからず。

今年から我が校の「パソコン同好会」が「パソコン部」になりました。部員は

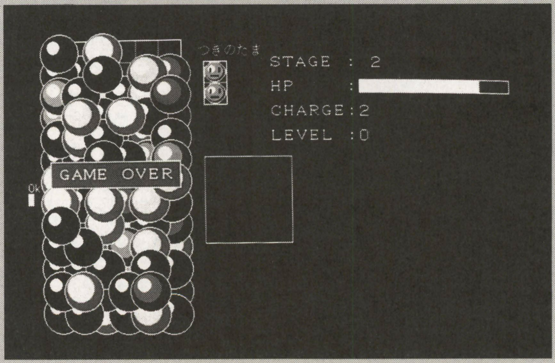
▲《写真1》BASICでできた「ぱずるだま」



▲《写真2》同じ色の玉を3個くっつけると消える。HPをなくすまで消しまくれ！



▲《写真3》だいぶ辛くなってきた。ここで一発逆転だ！



▲《写真4》玉が画面上まで埋まってしまうとゲーム・オーバー

CHECKER FLAG

編：「ぱずるだま」の移植ですが，よくできていますね。こういうのは賛否両論あるかもしれないですが。

Dr.D：いやいや。まねと思うかもしれんが，そう簡単にできるもんじゃないぞ。

影：攻撃の玉の降りかたがよくないなぁ。細かく降らせてくるのはこの手のゲームではいちばんつまらない戦法だし，最初のほうはもうちょっと簡単に作ってもいいんじゃないかな。

20名以上。活動内容はすべて…DOS-BASICです。

グランディアはおもしろいです。買いましょう。

★参考にしたもの

・「ときめきメモリアル対戦ぱずるだま」公式ガイドブック

『ぱずるだま　ぐれえと』のプログラム・リスト

```
1000 CLS 3:SCREEN 3:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:COLOR 7,,,,2
1010 DEFINT A-R,T-V,X-Z:ON STOP GOSUB*STOPP:STOP ON:GOSUB*RAND:SSS=3:Z=&H3FDB
1020 DIM P(7,15),EP(7,15),CX(2),CY(2),CC(2),ODD(500,9),RBB(1000,9)
1030 DIM HP(SSS),LIMIT(SSS),TYPE(SSS),LV1(SSS),LV2(SSS)
1040 DOT=250:TCX=0:TCY=-1:TDX=1:TDY=1:TC=0:STAGE=0:GF=0
1050 IKUTU=3:WAIT.=0 'ikutu以上つながると消えます:for wt=0 to wait.となります
1060 DEF FNOK(A)=(SGN(ABS(P(CX(A),CY(A))))=0)
1070 DEF FNWX(A)=WX*28-1:DEF FNWY(A)=WY*28-45:GOSUB*READ.:GOSUB*TITLE
1080 GOSUB*BLOCK:GOSUB*STMK:GOSUB*BEFORE:GOSUB*MAIN:GF=0:GOTO 1080
1090 *STMK '---------------------------------------- ステージ作成 -----------
1100 CLS 3:STAGE=STAGE+1:LINE(26,10)-(195,375),7,B:LINE(222,38)-(251,95),7,B
1110 LINE(222,162)-(330,273),7,B:FOR I=0 TO 7 STEP 7:FOR J=0 TO 15:P(I,J)=-1
1120 NEXT J,I:FOR I=1 TO 6:P(I,15)=-1:NEXT:FOR I=1 TO 6:FOR J=0 TO 14:P(I,J)=0
1130 NEXT J,I:FOR I=1 TO 6:FOR J=2 TO 14:WX=I:WY=J:DAA=0:GOSUB*PPP:NEXT J,I
1140 COLOR 3:LOCATE 27,1:PRINT "つぎのたま":COLOR 7:COLI=LIMIT(STAGE)
1150 HP=HP(STAGE):COPA=TYPE(STAGE):FOR I=0 TO 3:LOCATE 38,2+I*2
1160 B$=AKCNV$(MID$("STAGE HP    CHARGELEVEL ",1+6*I,6)+":"):PRINT B$:NEXT
1170 LOCATE 52,2:PRINT AKCNV$(STR$(STAGE)):LINE(418,64)-(618,79),5,BF
1180 LINE(417,63)-(619,80),7,B:LV=0:LVLI=1
1190 TT1=VAL(MID$(TIME$,4,2))*60+VAL(RIGHT$(TIME$,2)):GOSUB*SCORE
1200 RETURN
1210 *BEFORE '---------------------------------------- 前夜 -----------------
1220 GOSUB*BLOCK:LOCATE 27,20:PRINT AKCNV$("HIT ANY KEY"):GOSUB*M:LOCATE 27,20
1230 PRINT SPC(22):TT1=VAL(MID$(TIME$,4,2))*60+VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1240 RETURN
1250 *SCORE '---------------------------------------- スコア表示 ------------
1260 IF DAMAGE<>0 THEN ELSE 1290
1270 HP=HP-DAMAGE:IF HP<=0 THEN HP=0:GF=2
1280 LINE(618,64)-STEP(-((HP(STAGE)-HP)/HP(STAGE))*200+1,15),0,BF:DAMAGE=0
1290 TT2=VAL(MID$(TIME$¬4,2))*60+VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1300 IF COLI+TT1-TT2<=0 THEN PTT$="0 " ELSE PTT$=AKCNV$(CHR$(48+COLI+TT1-TT2))
1310 LOCATE 52,6:PRINT PTT$:LOCATE 52,8:PRINT AKCNV$(CHR$(48+LV))
1320 RETURN
1330 *MAIN '---------------------------------------- メイン ----------------
1340 GOSUB*JYAMA:GOSUB*BLOCK
1350 WHILE GF=0:GOSUB*MOVE:GOSUB*PUT.:GOSUB*SCORE:ON SGN(BEP1) GOSUB*BEP1
1360 FOR WT=0 TO WAIT.:NEXT:WEND
1370 GF=0:GOSUB*GET.:GOSUB*OTIRU1:GOSUB*ELASE1:IF GF=2 THEN GOSUB*CLAA:RETURN
1380 GOTO 1340
1390 *JYAMA '---------------------------------------- 邪魔ブロック ----------
1400 IF COLI+TT1-TT2<=0 THEN ELSE 1450
1410 LV=LV+1:IF LV=LVLI THEN ELSE BEEP 1:BEP1=100:GOTO 1440
1420 LOCATE 52,8:PRINT AKCNV$(CHR$(48+LV)):FOR J=1 TO LV:GOSUB*BEP2:NEXT
1430 ON COPA GOSUB*COC1,*COC2,*COC3:LVLI=LV1(STAGE)+INT(LV2(STAGE)*RND):LV=0
1440 TT1=VAL(MID$(TIME$,4,2))*60+VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1450 RETURN
1460 *BLOCK '---------------------------------------- ブロック決定 ----------
1470 FOR I=0 TO 1:CC(I)=NXC(I):NXC(I)=INT(RND*4)+1:WX=8:WY=4-I:DAA=NXC(I)
1480 GOSUB*PPP:CX(I)=3:CY(I)=2-I:NEXT:TCX=0:TCY=-1:TDX=1:TDY=1:TC=0
1490 RETURN
1500 *MOVE '---------------------------------------- ブロック移動 ----------
1510 I0=INP(&HE0):I9=INP(&HE9):CCX=(I0=239)-(I0=191)
1520 CCX=CCX*(P(CX(1)+CCX,CY(1))=0 AND P(CX(0)+CCX,CY(0))=0 AND XT=0)*-1
1530 MO=(CCX<>0):IF I9=191 AND CT=0 AND CCX=0 AND NT=1 THEN ELSE 1600
1540 IF CY(1)>1 THEN WX=CX(1):WY=CY(1):DAA=0:GOSUB*PPP
1550 CT=15:MO=1:A=CX(1):B=CY(1):NT=0:TC=(TC+1) MOD 4
1560 PX=VAL(MID$("1210",TC+1,1))-1:PY=VAL(MID$("0121",TC+1,1))-1
1570 CX(1)=CX(0)+PX:CY(1)=CY(0)+PY:IF FNOK(1) THEN 1600
1580 CX(0)=CX(0)-PX:CY(0)=CY(0)-PY:IF FNOK(0) THEN 1570
1590 CX(0)=CX(0)+PX:CY(0)=CY(0)+PY:CX(1)=A:CY(1)=B
1600 CT=CT+(CT>0):NT=-(I9=255):XT=XT+(XT>0):DT=DT+1+(I0=251)*-12
1610 IF DT>DOT THEN CCY=1:DT=0:MO=MO+1 ELSE CCY=0
1620 IF P(CX(0),CY(0)+CCY)<>0 OR P(CX(1),CY(1)+CCY)<>0 THEN GF=1
1630 RETURN
1640 *PUT. '---------------------------------------- 着陸 ------------------
1650 ON -(MO=0 OR GF=1) GOTO 1700
1660 ON -(P(CX(1)+CCX,CY(1)+CCY)<>0) GOTO 1700
1670 MO=0:XT=25:FOR I=0 TO 1:WX=CX(I):WY=CY(I):DAA=0:ON -(WY>1) GOSUB*PPP
1680 CX(I)=CX(I)+CCX:CY(I)=CY(I)+CCY:NEXT
1690 FOR I=0 TO 1:WX=CX(I):WY=CY(I):DAA=CC(I):ON -(WY>1) GOSUB*PPP:NEXT
1700 RETURN
1710 *PPP:PUT(FNWX(0),FNWY(0)),ODD(0,DAA),PSET:RETURN '---- ブロック表示 ------
1720 *RRR:PUT(C,172),RBB(0,D),PSET:RETURN '---------------- ブロック表示 ------
1730 *GET. '---------------------------------------- ガコン！（？） ----
1740 FOR I=0 TO 2:P(CX(I),CY(I))=CC(I):NEXT
1750 BEEP 1:FOR WT=0 TO 2500:OUT &H3FDB,3:NEXT:BEEP 0
1760 RETURN
1770 *ELASE1 '---------------------------------------- 消える判定 -------------
1780 FOR I=0 TO 1:WX=CX(I):WY=CY(I):DAA=CC(I):ON -(WY>1) GOSUB*PPP:NEXT
1790 FOR X=1 TO 6:FOR Y=0 TO 14:EP(X,Y)=P(X,Y):NEXT Y,X
1800 FOR I=0 TO 1:IF EP(CX(I),CY(I))>=10 THEN 1890
1810 BX=CX(I):BY=CY(I):BC=CC(I):KAZ=1:EP(CX(I),CY(I))=10
1820 ON -(BY>2) GOSUB*BUP:ON -(BX<6) GOSUB*BRI
1830 ON -(BY<14) GOSUB*BDO:ON -(BX>1) GOSUB*BLE
1840 IF KAZ>=IKUTU THEN KIE=1:KKK=1 ELSE KKK=0
1850 FOR X=1 TO 6:FOR Y=2 TO 14
1860 IF EP(X,Y)=10 THEN EP(X,Y)=14-KKK*3
1870 IF EP(X,Y)=12 THEN EP(X,Y)=KKK*13-P(X,Y)*(KKK-1)
1880 NEXT Y,X
1890 NEXT:ON -(KIE=1) GOSUB*KIERU:ON -(P(3,2)<>0) GOSUB*GAMEOVER
1900 RETURN
1910 *BUP '---------------------------------------- -----------------------
1920 BY=BY-1:IF 5=<EP(BX,BY) AND EP(BX,BY)<=8 THEN EP(BX,BY)=12
1930 IF EP(BX,BY)=BC THEN EP(BX,BY)=10:KAZ=KAZ+1 ELSE 1950
1940 ON -(BY>2) GOSUB*BUP:ON -(BX<6) GOSUB*BRI:ON -(BX>1) GOSUB*BLE
1950 BY=BY+1
1960 RETURN
1970 *BRI '---------------------------------------- -----------------------
1980 BX=BX+1:IF 5=<EP(BX,BY) AND EP(BX,BY)<=8 THEN EP(BX,BY)=12
1990 IF EP(BX,BY)=BC THEN EP(BX,BY)=10:KAZ=KAZ+1 ELSE 2010
2000 ON -(BY>2) GOSUB*BUP:ON -(BX<6) GOSUB*BRI:ON -(BY<14) GOSUB*BDO
2010 BX=BX-1
2020 RETURN
2030 *BLE '---------------------------------------- -----------------------
2040 BX=BX-1:IF 5=<EP(BX,BY) AND EP(BX,BY)<=8 THEN EP(BX,BY)=12
2050 IF EP(BX,BY)=BC THEN EP(BX,BY)=10:KAZ=KAZ+1 ELSE 2070
2060 ON -(BY>2) GOSUB*BUP:ON -(BY<14) GOSUB*BDO:ON -(BX>1) GOSUB*BLE
2070 BX=BX+1
2080 RETURN
2090 *BDO '---------------------------------------- -----------------------
2100 BY=BY+1:IF 5=<EP(BX,BY) AND EP(BX,BY)<=8 THEN EP(BX,BY)=12
2110 IF EP(BX,BY)=BC THEN EP(BX,BY)=10:KAZ=KAZ+1 ELSE 2130
2120 ON -(BX<6) GOSUB*BRI:ON -(BY<14) GOSUB*BDO:ON -(BX>1) GOSUB*BLE
2130 BY=BY-1
```

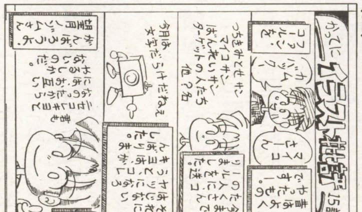

★参考書を買いに行ったら，なんとベーマガの発売日！どうしたかは言うまでもない…。(高知県吾川郡・**ゲッター＝ボロ16歳**)……【**影**：たまにあるよな。私は家から数駅離れた本屋で欲しい本を見つけ，帰りの電車代まで使ってその本を購入。2時間歩いて帰ったことが…。】

```
2140 RETURN
2150 *ELASE2 '---------------------------------------- 連鎖で消える判定 --------
2160 KIE=0:FOR X=1 TO 6:FOR Y=0 TO 14:EP(X,Y)=P(X,Y):NEXT Y,X
2170 FOR I=1 TO 6:FOR J=2 TO 14
2180 IF EP(I,J)=0 OR 5=<EP(I,J) THEN 2270
2190 BX=I:BY=J:BC=EP(I,J):KAZ=1:EP(I,J)=10
2200 ON -(BY>2) GOSUB*BUP:ON -(BX<6) GOSUB*BRI
2210 ON -(BY<14) GOSUB*BDO:ON -(BX>1) GOSUB*BLE
2220 IF KAZ>=IKUTU THEN KIE=1:KKK=1 ELSE KKK=0
2230 FOR X=1 TO 6:FOR Y=2 TO 14
2240 IF EP(X,Y)=10 THEN EP(X,Y)=14-KKK*3
2250 IF EP(X,Y)=12 THEN EP(X,Y)=KKK*13-P(X,Y)*(KKK-1)
2260 NEXT Y,X
2270 NEXT J,I
2280 RETURN
2290 *KIERU '---------------------------------------- ピロリロっと消える ------
2300 REN=REN+KIE:A=REN MOD 10:B=REN¥10
2310 C=224:D=B:ON SGN(B) GOSUB*RRR:C=249+B*25:D=A:GOSUB*RRR
2320 COLOR 6:LOCATE 32,16:PRINT "れんさ":COLOR 7:BEEP 1
2330 FOR SW=0 TO 7:FOR I=1 TO 6:FOR J=2 TO 14:OUT &H3FDB,11-SW*(SW MOD 2)
2340 IF EP(I,J)=11 THEN WX=I:WY=J:DAA=P(I,J)+(9-P(I,J))*(SW MOD 2):GOSUB*PPP
2350 IF EP(I,J)=13 THEN WX=I:WY=J:DAA=P(I,J)-4*(SW MOD_2):GOSUB*PPP
2360 NEXT J,I:FOR WT2=0 TO 2000:NEXT WT2,SW:BEEP 0
2370 FOR I=1 TO 6:FOR J=2 TO 14:DAMAGE=DAMAGE-(2+REN)*(EP(I,J)=11)
2380 P(I,J)=-P(I,J)*(EP(I,J)<>11)+4*(EP(I,J)=13):NEXT J,I
2390 GOSUB*SCORE:GOSUB*OTIRU2:GOSUB*ELASE2:ON -(KIE=1) GOTO 2300
2400 ON -(KIE=1) GOTO 2300
2410 LINE(224,172)-STEP(104,70),0,BF:LOCATE 32,16:PRINT SPC(6):REN=0
2420 RETURN
2430 *OTIRU1 '---------------------------------------- 落ちる ------------------
2440 DOWN=0:BEEP 0:FOR I=0 TO 1
2450 IF P(CX(I),CY(I)+1)=0 THEN ELSE 2470
2460 SWAP P(CX(I),CY(I)),P(CX(I),CY(I)+1):CY(I)=CY(I)+1:DOWN=1
2470 NEXT:FOR I=1 TO 6:FOR J=2 TO 14:WX=I:WY=J:DAA=P(I,J):GOSUB*PPP:NEXT J,I
2480 ON -(DOWN=1) GOTO 2440
2490 RETURN
2500 *OTIRU2 '---------------------------------------- オちる ------------------
2510 DOWN=0:BEEP 0:FOR I=1 TO 6:FOR J=13 TO 0 STEP -1
2520 IF P(I,J)<>0 AND P(I,J+1)=0 THEN SWAP P(I,J),P(I,J+1):DOWN=1
2530 NEXT J,I
2540 FOR X=1 TO 6:FOR Y=2 TO 14:WX=X:WY=Y:DAA=P(X,Y):GOSUB*PPP:NEXT Y,X
2550 ON -(DOWN=1) GOTO 2510
2560 RETURN
2570 *BEP1:OUT Z,4+BEP1:BEP1=BEP1-1:BEEP SGN(BEP1):RETURN '--------------------
2580 *BEP2 '-----------------------------------------------------------------
2590 BEEP 1:FOR I=0 TO 70:OUT Z,2+I:FOR WT=0 TO 390:NEXT WT,I:BEEP 0:RETURN
2600 *COC1 '---------------------------------------- 邪魔パターン ------------
2610 A=INT(RND*4):FOR I=1 TO LV
2620 FOR X=1 TO 6:FOR Y=1 TO 14:SWAP P(X,Y),P(X,Y-1):NEXT
2630 P(X,14)=((A+I) MOD 4)+5:NEXT
2640 FOR X=1 TO 6:FOR Y=2 TO 14:WX=X:WY=Y:DAA=P(X,Y):GOSUB*PPP:NEXT Y,X,I
2650 RETURN
2660 *COC2 '---------------------------------------- ------------------------
2670 A=INT(RND*4):FOR I=1 TO LV:FOR X=1 TO 6
2680 P(X,0)=P(X,0)-(((A+I) MOD 4)+5)*(P(X,0)=0):NEXT
2690 FOR Y=1 TO 0 STEP -1:FOR X=1 TO 6
2700 IF P(X,Y+1)=0 AND P(X,Y)<>0 THEN SWAP P(X,Y),P(X,Y+1):A=1
2710 NEXT X,Y,I:GOSUB*OTIRU2
2720 RETURN
2730 *COC3 '---------------------------------------- ------------------------
2740 A=INT(RND*3)+1:FOR I=1 TO LV+1:FOR X=A TO A+3
2750 P(X,0)=P(X,0)-(((X+I+1) MOD 4)+5)*(P(X,0)=0):NEXT
2760 FOR Y=3 TO 0 STEP -1:FOR X=1 TO 6
2770 IF P(X,Y+1)=0 AND P(X,Y)<>0 THEN SWAP P(X,Y),P(X,Y+1)
2780 NEXT X,Y,I:GOSUB*OTIRU2
2790 RETURN
2800 *CLAA '---------------------------------------- クリア! ----------------
2810 LINE(29,167)-STEP(163,34),7,B:LINE(30,168)-STEP(161,32),13,BF
2820 LOCATE 5,11:PRINT "  C L E A R ! !  "
2830 BEEP 1:FOR WT=0 TO 150:OUT &H3FDB,155-WT:FOR WT2=0 TO 800:NEXT:NEXT:BEEP 0
2840 ON -(STAGE>=SSS) GOSUB*GAMEOVER
2850 RETURN
2860 *GAMEOVER '---------------------------------------- ゲームオーバー ----------
2870 FOR Y=2 TO 14:FOR X=1 TO 6
2880 WY=INT(RND*13)+2:WX=X:IF P(WX,WY)=10 THEN 2880
2890 IF P(WX,WY)=0 THEN P(WX,WY)=10:GOTO 2930
2900 BEEP 1:CIRCLE(FNWX(0)+14,FNWY(0)+14),25,7,,,,F,IRO(P(WX,WY))+8
2910 CIRCLE(FNWX(0)+10,FNWY(0)+10),17,IRO(P(WX,WY)),,,,F
2920 CIRCLE(FNWX(0)+6,FNWY(0)+6),8,7,,,,F:BEEP 0:P(WX,WY)=10
2930 NEXT X,Y:LINE(29,167)-STEP(163,34),7,B:LINE(30,168)-STEP(161,32),14,BF
2940 LOCATE 5,11:PRINT "G A M E   O V E R":GOSUB*M
2950 END
2960 *READ. '---------------------------------------- P U T 、R E A D -------
2970 FOR I=0 TO 15:COLOR=(I,0):NEXT:LINE -(27,27),4,B:GET(0,0)-(27,27),ODD(0,0)
2980 FOR I=1 TO 4
2990 READ IRO(I):CIRCLE(13,13),13,7,,,,F,IRO(I)+8:CIRCLE(12,12),11,IRO(I),,,,F
3000 CIRCLE(9,9),4,7,,,,F:LINE(8,18)-(17,19),0,BF:LINE(7,8)-(8,13),0,BF
3010 LINE(18,8)-(19,13),0,BF:GET(0,0)-(27,27),ODD(0,I)
3020 CIRCLE(13,13),13,7,,,,F,0:CIRCLE(13,13),7,7,,,,F,IRO(I)+8
3030 CIRCLE(12,12),5,IRO(I),,,,F:CIRCLE(9,9),5,15,,,,F:CIRCLE(8,8),3,7,,,,F
3040 GET(0,0)-(27,27),ODD(0,I+4)
3050 NEXT:CIRCLE(13,13),13,7,,,,F,15:CIRCLE(12,12),11,7,,,,F
3060 GET(0,0)-(27,27),ODD(0,9):CLS 3
3070 FOR I=0 TO 9
3080 PUT (0,0),KANJI(VAL("&h"+JIS$(KMID$(AKCNV$("0123456789"),I+1,1)))),PSET
3090 FOR L=0 TO 1:FOR J=0 TO 15:FOR K=0 TO 15: ON 1-SGN(POINT(J,K)) GOTO 3110
3100 CIRCLE(J*3+I*60-K+30,K*4+20),8-L*4,VAL(MID$("56",L+1,1)),,,,F
3110 NEXT K,J,L:GET(19+I*60,15)-STEP(54,70),RBB(0,I):NEXT:CLS 3
3120 FOR I=1 TO SSS:READ HP(I),LIMIT(I),TYPE(I),LV1(I),LV2(I):NEXT:COLOR
3130 RETURN
3140 *RAND:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):RETURN '--------------------------
3150 *TITLE '---------------------------------------- タイトル ---------------
3160 FOR I=1 TO 5:PUT(0,0),KANJI(VAL("&h"+JIS$(KMID$("ぱずるだま",I,1)))),PSET
3170 FOR L=0 TO 1:FOR J=0 TO 15:FOR K=0 TO 15: ON 1-SGN(POINT(J,K)) GOTO 3200
3180 A=8-L*4:B=VAL(MID$("26",L+1,1))
3190 LINE(J*7+I*96-A*2-28,K*6+20-A+40)-STEP(A*4,A*2),B,BF
3200 NEXT K,J,L,I
3210 FOR I=1 TO 5:PUT(0,0),KANJI(VAL("&h"+JIS$(KMID$("ぐれえと  ",I,1)))),PSET
3220 FOR L=0 TO 1:FOR J=0 TO 15:FOR K=0 TO 15: ON 1-SGN(POINT(J,K)) GOTO 3240
3230 CIRCLE(J*5+I*72+148+K,K*4+20+158-J),12-L*6,VAL(MID$("15",L+1,1)),,,.9,F
3240 NEXT K,J,L,I
3250 COLOR 2:LOCATE 7,11:PRINT "P A Z Z L E   D A M A"
3260 LOCATE 7,13        :PRINT "     G R E A T        ":COLOR 7
3270 LOCATE 27,20       :PRINT "H I T   A N Y   K E Y":GOSUB*M
3280 LOCATE 27,20:PRINT SPC(22)
3290 RETURN
3300 *M:A$="":A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN 3300 '------------------------------
3310 WHILE A$="":A$="":A$=INKEY$:WEND:RETURN '------------------------------
3320 *STOPP:LOCATE 0,0:END'---------------------------------------------------
3330 '---------------------------------------- データっす -------------
3340 DATA 5,2,4,6
3350 DATA 240,7,1,1,3
3360 DATA 400,7,2,1,2
3370 DATA 520,6,3,2,2
```

評…HPに関してはほーこくだそうです(影)

by 加藤義啓

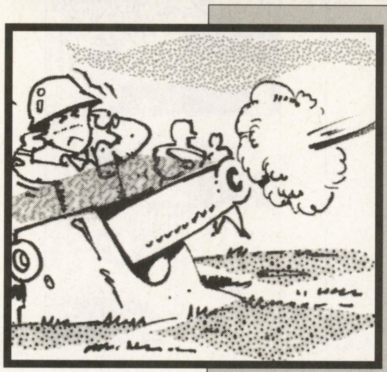
評…すでに連載してます(編)



by さだかねコレキヨ

★うちの学校の情研ではなんとパソコンの化石「FM-77」が今だに活躍している！ちなみに部長は僕です。(奈良県添上郡・辰巳純一17歳)……【つぐ美：こういうコトが多いと思うよ。影：数か月で進歩するパソコンを買い換えていくのは無茶だもんなぁ。】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



謎の物体を撃ちまくって消しまくれ!

ばぐとり

米里　吉雄(14歳)

内　容

ある日,突然地面からわき出てきた謎の物体を砲弾で消し去り,1分間にどれだけ得点を得られるかを競う,シューティングっぽいゲームです。

遊びかた

プログラムをRUNし,タイトル画面で[BS]キーを押すと,約5秒後にゲームがスタートします。

物体は3種類あり,種類は出現時にランダムで決定され,つねに3体出ています(つまり,1体消すと1体出てくるというわけです)。物体は砲弾が当たるたびにどんどん縮まり,何回か当たると消えます。得られる得点は,物体を消したときにその物体と自分との距離の2乗割る10ですので,遠いほどがっぽりなのは一目瞭然です。

操作方法

カーソル・キーの左右で砲身を回転,スペース・キーで砲弾を発射します。

攻略方法

まず,物体と接近したとき,スペース・キーを押しっぱなしにしてガガガっとギリギリまで縮め,はなれたときに撃つといいです(はなれていくあいだに他の物体も縮めておくのを忘れずに)。

紫の物体の動き……まったくのランダムです。

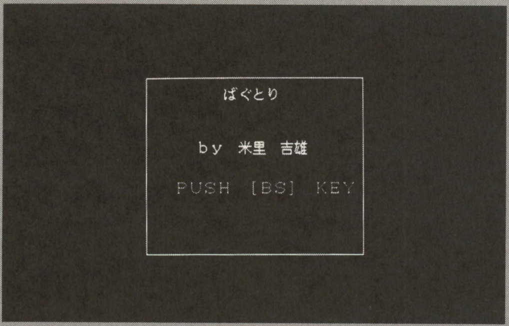
緑の物体の動き……ランダムで動き,一定周期でワープ。

水色の物体の動き…直線的に動き,かべでバウンドする(X軸とY軸の移動量は,出現時にランダムで決まります)。

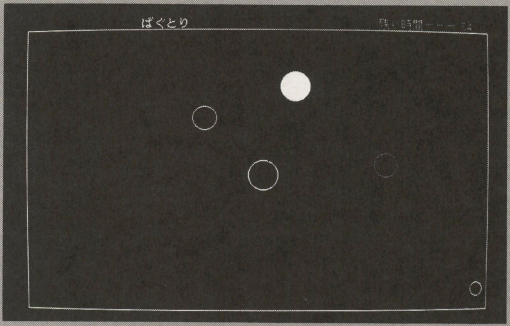
あとがき

書店で,生まれてはじめてベーマガを発見。さっそく家にあるPC-88でつくろうとしたそのとき……5インチの2Dのフロッピーがどこにもない! 日本橋にもない!……というわけで,どうせならと思い,3.5インチモデルの98FAを買って,これをつくりました。

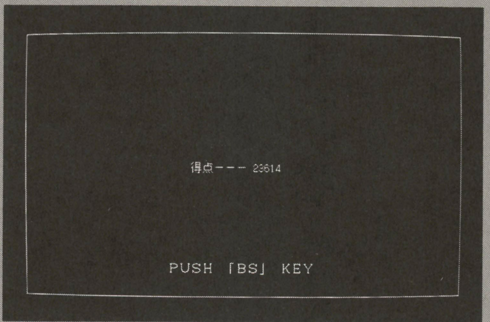
私の最高得点ですか? 68829点です。コツはすばやくねらいをつけ,撃つこと



◀《写真1》画面はシンプルだが熱くなれるゲームだ。BSキーでスタート



◀《写真2》砲身を回転させて物体を撃つべし! 物体は撃つとどんどん小さくなるぞ



◀《写真3》遠くで撃つほど高得点だ。ハイスコアを競い合うとおもしろい

★パソコンとは?(長野県上高井郡・鈴木康幸18歳)……【影:う～ん,いきなり基本中の基本。基礎の基礎の質問。編:なんかもう使ってるのが当たり前になってて考えたこともないですね。影:…破壊するもの(ボソッ)。編集長:影君,今何か言ったかね?】

《第１表》主な変数表

TK	物体の数	SX(),SY()	水色の物体の移動用
JIKANOKO	残りの時間	TEHAN	物体の出現時の大きさ
TOKU	得点	XJ,YJ	自分の座標
AZZ	開始直前のタイムカウント用	JT	砲弾の大きさ
XT(),YT()	物体の座標	RHA,LHA	砲身に関係
TZ()	物体の色－2	DETOLU	砲弾の発射中かどうかのフラグ
TD()	物体の大きさ	JITAHAYA	砲弾の速さ
TALU()	物体の存在フラグ	XJITA,YJITA	砲弾の座標
KA()	緑色の物体のワープする周期		

です（当たり前だけど）。

プログラムの入力方法

多少計算などの式が長くてごちゃごちゃしていますが，ALL BASICなので，そのまま打ちこんでください。

改造について

私のマシンのＣＰＵは486SX(16MHz)なので，遅いマシンの人は30行のTKの値を減らしてください。

CHECKER FLAG

影：これはなかなか燃えるなぁ。
編：小さい物体にいかに正確に当てられるかがカギですね。
つぐ美：物体の動きが読みにくいから，頭をうまく切り替えて狙うといいわね。

by コレキヨだよん☆

評…もう、そんなにたちますか（編）

『ばぐとり』のプログラム・リスト

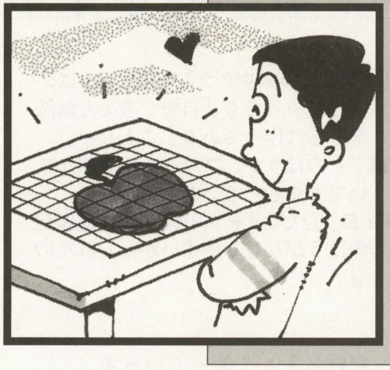
```
10 CLEAR:WIDTH 80,25
20 CONSOLE 0,24,0,1:COLOR 7,0,0,7,0:SCREEN 3,0,0,1:CLS 3
30 TK=3:JIKANOKO=60:TOKU=0:QQQ=1:RRR=3.1416/180:AZZ=5
40 DIM XT(TK),YT(TK),TZ(TK),TD(TK),TALU(TK),KA(TK),SX(TK),SY(TK)
50 XJ=320:YJ=200:JT=20:TEHAN=30:RHA=90:LHA=40:DETOLU=0:JITAHAYA=10
60 GOSUB *TAITOL:VIEW (1,18)-(638,398),,6:GOSUB *TESAKU:GOSUB *KAKU:LOCATE 20,0
70 COLOR 7:PRINT "ばぐとり":GOSUB 1200
80 GOSUB *KEYCHK:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
90 IF JIKANOKO=<0 THEN *ENDING
100 COLOR 4:LOCATE 60,0:PRINT "残り時間－－－";JIKANOKO
110 IF QQQ=1 THEN BBB=VAL(RIGHT$(TIME$,2)):QQQ=0
120 AAA=VAL(RIGHT$(TIME$,2))
130 IF AAA<>BBB THEN JIKANOKO=JIKANOKO-1:QQQ=1
140 GOSUB *TEKIIDOU:GOSUB 350:GOTO 80
150 *TAITOL:CLS 3:LINE(150,20)-(400,230),6,B
160  COLOR 7:LOCATE 30,2:PRINT "ばぐとり":LOCATE 26,6:PRINT "ｂｙ 米里 吉雄"
170  COLOR 4:LOCATE 23,9:PRINT "ＰＵＳＨ ［ＢＳ］ ＫＥＹ"
180 A$=INKEY$
190  IF A$<>"" THEN IF ASC(A$)=8 THEN 210
200  GOTO 180
210 CLS 3:RETURN
220 *TESAKU:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
230  FOR I=0 TO TK-1:XT(I)=-1:YT(I)=-1:TZ(I)=-1:TD(I)=-1:NEXT
240  FOR I=0 TO TK-1
250   XT(I)=INT(RND*550)+40:YT(I)=INT(RND*300)+40
260   TZ(I)=INT(RND*3)+1:TALU(I)=1
270   IF TZ(I)=3 THEN GOSUB *HOUKOU
280   TD(I)=TEHAN:KA(I)=80
290  NEXT
300 RETURN
310 *KAKU
320  FOR I=0 TO TK-1
330   CIRCLE(XT(I),YT(I)),TEHAN,TZ(I)+2
340  NEXT
350  CIRCLE(XJ,YJ),20,7:LINE(XJ,YJ)-(XHA,YHA),0:R=RHA:L=LHA:GOSUB *HENKAN
360  XHA=X+XJ:YHA=YJ-Y
370  LINE(XJ,YJ)-(XHA,YHA),7
380 RETURN
390 *HENKAN
400  RR=R*RRR:X=L*COS(RR):Y=L*SIN(RR)
410 RETURN
420 *KEYCHK
430  I1=INP(&HE8):I2=INP(&HE9):I3=INP(&HEA)
440  IF I3=251 OR I3=123 THEN RHA=RHA+10
445  IF I1=251 OR I1=219 THEN RHA=RHA-10
450  IF I2=191 AND DETOLU=0 THEN GOSUB *HASYA
460  IF DETOLU=1 THEN GOSUB *JITAIDOU
480 RETURN
490 *HASYA
```

★先日，我が家のPC-8801MCで“Starting Windows98…”とPRINT文で表示させた。泣けてきた。（新潟県西蒲原郡・日替りPN17歳）……
【**影**：みんな一度はやってみたくなる…（苦笑）。**つぐ美**：とうとう発売されたのよね。インターネットするなら98，かな。みんなはどう？】

```
500  LJITA=30:RJITA=RHA:GOSUB *HENKAN
510  XJITA=X+XJ:YJITA=YJ-Y
520  CIRCLE(XJITA,YJITA),JT,7,,,,F
530  DETOLU=1
540 RETURN
550 *JITAIDOU
560  L=LJITA:R=RJITA:GOSUB *HENKAN:LJITA=LJITA+20
570  CIRCLE(XJITA,YJITA),JT,0,,,,F
580  XJITA=X+XJ:YJITA=YJ-Y
590  CIRCLE(XJITA,YJITA),JT,7,,,,F
600  GOSUB *ATAHAN
610 RETURN
620 *ATAHAN
630  IF XJITA>630 OR XJITA<10 OR YJITA>390 OR YJITA<10 THEN CIRCLE(XJITA,YJITA),
JT,0,,,,F:DETOLU=0:L=0:XJITA=0:YJITA=0:RETURN
640  FOR I=0 TO TK-1:ZX=XJITA-XT(I):ZY=YJITA-YT(I)
650   KYORI=INT(SQR(ZX^2+ZY^2))
660   IF KYORI=<JT+TD(I) THEN GOSUB *MINI
670  IF TD(I)=<0 AND TALU(I)=1 THEN CIRCLE(XT(I),YT(I)),TD(I),0:TALU(I)=0:TT=INT
(SQR((XJ-XT(I))*(XJ-XT(I))+(YJ-YT(I))*(YJ-YT(I)))):TOKU=TOKU+INT((TT*TT)/10):GOS
UB *TEDEL
680  NEXT
690 RETURN
700 *MINI
710  BEEP:DETOLU=0:CIRCLE(XJITA,YJITA),JT,0,,,,F
720  CIRCLE(XT(I),YT(I)),TD(I),0:TD(I)=TD(I)-7
730  CIRCLE(XT(I),YT(I)),TD(I),TZ(I)
740 RETURN
750 *ENDING:BEEP 1:FOR I=0 TO 30000:NEXT:BEEP 0:CLS 3:COLOR 5:LOCATE 30,13:PRINT
 "得点－－－";TOKU
760  COLOR 7:LOCATE 26,22:PRINT "ＰＵＳＨ　「ＢＳ」　ＫＥＹ"
770  GOSUB 180:GOTO 10
780 *TEKIIDOU
790  FOR I=0 TO TK-1
800   IF TALU(I)=0 THEN 840
810   GOSUB 1070
820   ON TZ(I) GOSUB *TEKI1, *TEKI2, *TEKI3
830   GOSUB 1080
840  NEXT
850 RETURN
860 *TEKI1
870  BB=RND*10
880  IF BB<2.5 THEN YT(I)=YT(I)-5:GOTO 920
890  IF BB<5 THEN XT(I)=XT(I)+5:GOTO 920
900  IF BB<7.5 THEN YT(I)=YT(I)+5:GOTO 920
910  IF BB=>7.5 THEN XT(I)=XT(I)-5:GOTO 920
920  IF XT(I)+TD(I)=>635 THEN XT(I)=630-TD(I)
930  IF XT(I)-TD(I)=<5 THEN XT(I)=5+TD(I)
940  IF YT(I)+TD(I)=>390 THEN YT(I)=385-TD(I)
950  IF YT(I)-TD(I)=<5 THEN YT(I)=5+TD(I)
960 RETURN
970 *TEKI2
980  IF KA(I)=<0 THEN XT(I)=INT(RND*550)+40:YT(I)=INT(RND*300)+40:KA(I)=80
990  KA(I)=KA(I)-1
1000  GOSUB *TEKI1
1010 RETURN
1020 *TEKI3
1030  IF XT(I)+TD(I)=>639 OR XT(I)-TD(I)=<0 THEN SX(I)=-SX(I)
1040  IF YT(I)+TD(I)=>399 OR YT(I)-TD(I)=<0 THEN SY(I)=-SY(I)
1050  XT(I)=XT(I)+SX(I):YT(I)=YT(I)+SY(I)
1060 RETURN
1070  CIRCLE(XT(I),YT(I)),TD(I),0:RETURN
1080  CIRCLE(XT(I),YT(I)),TD(I),TZ(I)+2:RETURN
1090 *HOUKOU
1100  SX(I)=INT(RND*10):SY(I)=INT(RND*10)
1110 RETURN
1120 *TEDEL
1130  XT(I)=INT(RND*550)+40:YT(I)=INT(RND*300)+40
1140  TZ(I)=INT(RND*10):TALU(I)=1:TD(I)=TEHAN
1150  IF TZ(I)=<3 THEN TZ(I)=1 ELSE IF TZ(I)=<6 THEN TZ(I)=2 ELSE TZ(I)=3:GOSUB
*HOUKOU
1160  GOSUB 1080
1170 RETURN
1200 AAA=VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1210 IF AAA<>VAL(RIGHT$(TIME$,2)) THEN AZZ=AZZ-1:BEEP:GOTO 1200
1220 LOCATE 69,0:PRINT AKCNV$(STR$(AZZ))
1230 IF AZZ=0 THEN LOCATE 67,0:PRINT "  ":RETURN
1240 GOTO 1210
```


★最近うちのCD-ROMドライブが悲鳴をあげる。(富山県滑川市・高橋元三20歳)……【影：TOWNSか。もうけっこうな年だものなぁ。老人はいたわらないと。編：メンテナンスに出してみては？影：油でもつけとけばOK。編：いたわりの心が全然ない。影：そんなことないぞ。】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



ロジック・パズルをコンピュータが解いてくれます

お絵(え)かきロジック解法(かいほう)プログラム

雨蛙(25歳)

内 容

たいていのパズル誌に掲載されている「お絵かきロジックパズル」，これをコンピュータに解かせてみたら……，というわけで作りました。一方，自分の作成したパズル問題が正しく解けるかどうかのチェックにも使えますから，投稿を目指す人にも最適です。

お絵かきロジックの詳細については，書店のパズルコーナーで１冊購入して，内容を理解してください。なかなか面白いパズルです。

どんな問題でも解けるとまではいきません。しかし，このプログラムで解けないような問題は，意図して作成しないかぎり存在しないでしょう(＊EXTRAルーチンの追加を提案した「黒蛙」に言わせれば，無限ループに入る可能性がわずかながらあるそうです)。

遊びかた

PC-9801のMS-DOS上のBASICで作成しましたが，非DOSのBASICでも走ります。

データ設定は，DATA文に書き込む形にしました。こうしておけば，もし入力ミスがあっても，修正が容易です(実は，問題自体にも結構，誤植がありますから)。

最初に「横のマス目数」と「縦のマス目数」を1060行のデータ文に入れます。このプログラム中に用意された問題は，横25マス×縦25マスとなっています。

次に1090行目以降から，データを入れます。一応，このプログラムのデータで説明しますと，1090行から1450行まで，黒マスの個数データです。ZEROやスペースは「積極的に」補ってください。これは，なるべく問題の形を変えないで入力したいためです。

黒マスの数字の10以上は，つぎのような数字以外のキャラクタコードを使います。

10→@，11→A，12→B，13→C，…

注意してほしいのは，マシン語の16進表示とは違う点です。

1170行からは，左に黒マスデータがあります。その左には，絵が登場する場所(フィールド)がありますから，そこには斜線「／」を書き込んでください。

操作方法

データ入力が終わればRUNです。すると，画面左上のグラフィック画面に絵を描きはじめます。黒マス確定は「赤」，空きマス確定は「黒」，未定マスは「青」で表示されます。

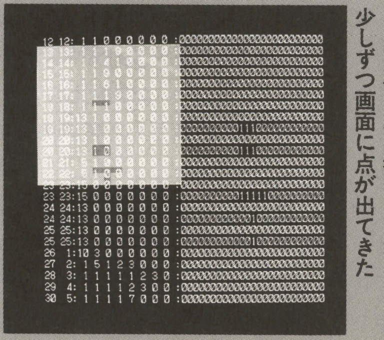
同時に，テキスト画面には，現在，色塗り思考中の縦列または横列の状態が表示されます。左端はステップ数，「:」より左は黒マスの数のデータ，「:」より右にはフィールド内のデータで，それが白色の場合は，色塗り思考前の列の状態，水色は思考後新たに確定したマスがある場合の表示です。このとき「1」「0」「/」は，それぞれ，黒マス確定・未定・空きマス確定，に対応しています。

完了したときのステップ数が多い「お絵かき問題」は，コンピュータが苦戦したといえます。

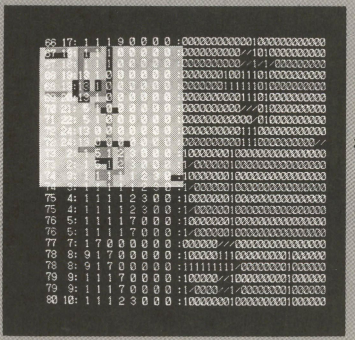
入力済みのデータは自作の作品です。

プログラムのしくみ

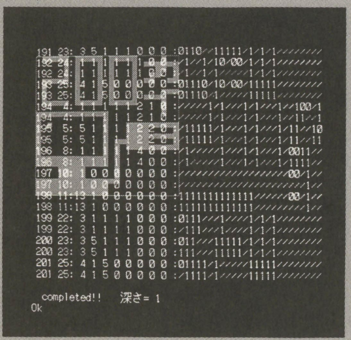
かなりの問題数を自力で解いてみて，



◀《写真1》コンピュータがロジックパズルを考えてくれる。少しずつ画面に点が出てきた



◀《写真2》だいぶ見えてきた。もうちょっと待ってみよう



◀《写真3》パズルを解き終わるとこうなる。いろいろな問題を入力してみよう

★昔，編さんは編集長の略称で同一人物だと思っていた。(千葉県市川市・**佐藤　準16歳**)……【**編**：たまに，勘違いしてしまう人いるみたいです。**影**：同一人物だったりすると，いつもしゃべってるコトが筒抜けになって私の立場が危うくなってしまう。**編**：そうですか…。】

《第１表》変数表

MX	絵の横の大きさ		0=未定，−1=空きマス確定)
MY	絵の縦の大きさ		
MU	上の黒マスデータの個数最大値	DH( )	左の黒マスデータ
		DU( )	上の黒マスデータ
MH	左の黒マスデータの個数最大値	B0( )	注目する列の思考前の状態
		B1( )	データにしたがって左詰めをしたときの列の状態
MM	MXとMYの小さくないほうの値	B2( )	データにしたがって右詰めをしたときの列の状態
MA	MUとMHの小さくないほうの値	BR( )	黒マス設定ルーチンに，列の状態を入れて送るための配列
MF	思考する横列，縦列の全個数		
NS	ステップ数	BS( )	黒マス設定ルーチンから，列の状態を入れて戻るための配列
JF	注目している列の通し番号		
ER	未定マス目数		
OO	探索の深さ（通常はゼロ，＊EXTRAに入るたびに1増加する	DA( )	注目する列の黒マスデータ
		H1( )	対応する黒マスの始まりの位置を示すポインタ
OJ	全列の内容がこれ以上変化しないときにONとなるフラグ	H2( )	対応する黒マスの終わりの位置を示すポインタ
		DR	黒マス設定ルーチンに，黒マスデータを入れて送るための配列
EX	ループ脱出可能フラグ		
BAD	黒マス塗りに失敗フラグ		
AX	＊EXTRA内で，もし黒マスならと仮定した，マスの横位置	F( )	注目する列番号の列の内容，思考後変化フラグ
		AA( )	＊EXTRAに入る前の絵のデータ（以降，確定した空きマスデータを追加）
AY	＊EXTRA内で，もし黒マスならと仮定した，マスの縦位置		
Z( )	データ入力時にのみ使用		
A( )	絵の状態（1=黒マス確定，		

おおよそのコツをつかみ，知識をプログラム化しました。《**アルゴリズム**》はつぎのとおりです。

◯列フラグをすべてONの状態にする
◯探索の深さ＝０，ステップ数＝０
　脱出フラグ＝０，失敗フラグ＝０
　　＊LOOP.01
　探索終了フラグ＝０，注目列番号＝１
　　＊LOOP.02
　注目する列のフラグがONのとき「思考ルーチン」を実行，列フラグ＝０
　注目列番号が末尾にきたとき，列フラグがONの列の総数を求める
　注目列番号が一つ増加，最大値を超えたら１にもどる
　もし，一つでも列フラグがONで塗りに失敗していないなら＊LOOP.02へ飛ぶ
　もし，未定マス目が残るか，塗りに失敗したなら［＊EXTRAルーチン」を実行
　もし，「＊EXTRA」を実行した場合，＊LOOP.01に飛ぶ
　終了

・思考ルーチンで重要なのは＊PROCESSです。
・＊S001，＊S002で，端のほうのマス目が早めに確定する場合，確定させています。
・＊PLACEMENTでは，端から順番に黒マスを配置し，ルールに合うものが見つかったところで戻っています。
・＊S003，＊S004では，左右の端から黒マス配置を完成させたとき，同じ黒マスグループに属するマス目が発見されたとき，そこを黒マスと確定させています（この部分で，本当はもう少し高度な決定も行なっています）。

プログラム入力と注意点

普通O（オー）で始まる変数名の使用は望ましくありませんが，ここではフラグとしてOK,OO,OJを，O（オー）で始まる変数名として使っています。

CHECKER FLAG

Dr.D：このプログラムのポイントは，なんといっても「自分で考えた解法をもとに作ってある」ことじゃ。
編：そのほうが，プログラムを組んでいてもおもしろいですからね。
Dr.D：ただ，データの数字は16進表記のほうがなじみやすいかもしれんのぉ。

改造のアドバイスなど

初期のプログラムでは解けない問題が生じました。人間なら同時に「２行を見て切断する」という高等技術が使えます。しかし，これはコンピュータに向いていません。

そこで，＊EXTRAとして，特殊なアルゴリズムを追加しました。

通常の手法で完成できない場合，その時点の画面を保存し，上の左のマス目から順に，一つ黒マスを書き込み，それから続けて描く作業を実行。
・それで，塗るのが不可能となったら，そのマス目は「空きマス」と確定。
・もし，塗るのが不可能とはならないまま，先に進まなくなったら，そのマス目を「未定マス」に戻し，絵ももともとに戻し，つぎのマス目に黒マスを書き込み，作業を続ける。

これを順に実行していくことで，何個かのマス目「空きマス」と確定し，完成の可能性が増えていくというしくみです。

その他

実は，他にもパズル解きプログラムを作っているのですけど，実行時間の短縮に力を注いだ関係でマシン語化してあり，ここで紹介するのはふさわしくありません。

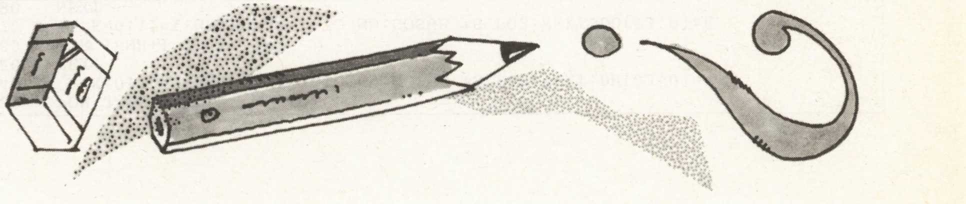
「パズル解きにコンピュータプログラムは……」と言う批判には，「パズル作家のプロやクロスワード作家のプロが，問題作りに辞典などを使うのは，いかがなものでしょう」と返すことにしています。

★とおいとおい空の上で影さんが笑っていた。今日もまたパソコンが壊れた……(泣)。(福井県坂井郡・ZEPHYR16歳)……【**影**：遠い空の向こうのコトだから，私は直接手をかけたりしてないぞ！**つぐ美**：えぇ！ってことは間接的に…。**影**：してないって。なんでみんな…。】

『お絵かきロジック解法プログラム』リスト

```
1000 'EKAKI
1010 ' お絵かきロジックを解く　　遊玄会社かゑる屋代表　雨蛙
1020 '  1998/06/03
1030 :
1040 SCREEN 3:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:WINDOW(0,0)-(639,399)
1050 :
1060 *DATA.SIZE :DATA 25,25 '横,縦
1070 :
1080 *DATA.ROGIC '数字は 10=@,11=A,12=B …… とする
1090   DATA 00000000 00100 00000 00000 00000 00000
1100   DATA 00000000 00110 00000 00000 00000 10010
1110   DATA 00000000 01111 00001 10000 00000 23310
1120   DATA 00000000 05111 50011 19000 00001 11510
1130   DATA 00000000 01111 10911 11001 11001 11114
1140   DATA 00000000 @2221 11112 22@91 11901 11111
1150   DATA 00000000 33337 77773 33318 15555 11115
1160 :
1170   DATA 00005551 ///// ///// ///// ///// /////
1180   DATA 00111116 ///// ///// ///// ///// /////
1190   DATA 01111121 ///// ///// ///// ///// /////
1200   DATA 01111121 ///// ///// ///// ///// /////
1210   DATA 05111122 ///// ///// ///// ///// /////
1220 :
1230   DATA 00011111 ///// ///// ///// ///// /////
1240   DATA 00111113 ///// ///// ///// ///// /////
1250   DATA 00111114 ///// ///// ///// ///// /////
1260   DATA 00005551 ///// ///// ///// ///// /////
1270   DATA 00000001 ///// ///// ///// ///// /////
1280 :
1290   DATA 000000C1 ///// ///// ///// ///// /////
1300   DATA 00000011 ///// ///// ///// ///// /////
1310   DATA 00001119 ///// ///// ///// ///// /////
1320   DATA 00001141 ///// ///// ///// ///// /////
1330   DATA 00000119 ///// ///// ///// ///// /////
1340 :
1350   DATA 00001161 ///// ///// ///// ///// /////
1360   DATA 00001119 ///// ///// ///// ///// /////
1370   DATA 00000111 ///// ///// ///// ///// /////
1380   DATA 000000C1 ///// ///// ///// ///// /////
1390   DATA 000000C1 ///// ///// ///// ///// /////
1400 :
1410   DATA 00000051 ///// ///// ///// ///// /////
1420   DATA 00000051 ///// ///// ///// ///// /////
1430   DATA 0000000E ///// ///// ///// ///// /////
1440   DATA 0000000C ///// ///// ///// ///// /////
1450   DATA 0000000C ///// ///// ///// ///// /////
2000 :
2010   RESTORE *DATA.SIZE:READ MX,MY
2020   RESTORE *DATA.ROGIC
2030   OK=0:J=0:WHILE OK=0:J=J+1:READ D$:OK=INSTR(D$,"/") :WEND:MU=J-1
2040   OK=0:J=0:WHILE OK=0:J=J+1:OK=(ASC(MID$(D$,J))=&H20):WEND:MH=J-1
2050 :
2060   IF MX>MY THEN MM=MX ELSE MM=MY
2070   IF MH>MU THEN MA=MH ELSE MA=MU
2080   MF=MY+MX:IX=MX+MH:JY=MY+MU
2090 :
2100   DIM Z(IX,JY),A(MX,MY),DH(MY,MH),DU(MX,MU)
2110   DIM B0(MM+1),B1(MM+1),B2(MM+1),BR(MM+1),BS(MM+1)
2120   DIM DA(MA),G(MA),H1(MA),H2(MA),DR(MA),F(MF)
2130 :
2140 *PREPARATION
2150   RESTORE *DATA.ROGIC
2160   FOR J=1 TO JY
2170     READ D$:I=0
2180     FOR K=1 TO LEN(D$)
2190       A=ASC(MID$(D$,K)):IF A>&H39 THEN A=A-6
2200       IF A>&H20 THEN I=I+1:Z(I,J)=A-&H30
2210     NEXT
2220   NEXT
2230   FOR J=MU+1 TO JY
2240     K=0:JJ=J-MU:FOR I=1 TO MH:GOSUB *S.P01:NEXT:DH(JJ,0)=K
2250   NEXT
2260   FOR I=MH+1 TO IX
2270     K=0:II=I-MH:FOR J=1 TO MU:GOSUB *S.P02:NEXT:DU(II,0)=K
2280   NEXT
2290   GOTO *MAIN
2300 :
2310 *S.P01
2320   IF Z(I,J)>0 THEN K=K+1:DH(JJ,K)=Z(I,J)
2330   RETURN
2340 *S.P02
2350   IF Z(I,J)>0 THEN K=K+1:DU(II,K)=Z(I,J)
2360   RETURN
2370 :
2380 *MAIN
2390   CLS 3:OO=0:NS=0:EX=0:BAD=0:FOR JF=1 TO MF:F(JF)=-1:NEXT
2400   WHILE EX=0
2410     OJ=0:JF=1
2420     WHILE OJ=0 AND BAD=0
2430       IF F(JF) THEN GOSUB *DETERMINE:GOSUB *OUTPUT:F(JF)=0
2440       IF JF=MF THEN FF=0:FOR J=1 TO MF:FF=FF-(F(J)=-1):NEXT:OJ=(FF=0)
2450       JF=JF+1:IF JF>MF THEN JF=1
2460     WEND
2470     ER=0:FOR I=1 TO MX:FOR J=1 TO MY:ER=ER-(A(I,J)=0):NEXT:NEXT
2480     EX=-1:IF ER>0 OR BAD<>0 THEN EX=0:GOSUB *EXTRA
2490   WEND
2500   PRINT:PRINT " completed!!   深さ=";OO+1
2510   END
2520 :
2530 *OUTPUT
2540   FOR J=1 TO MY:FOR I=1 TO MX
2550     LINE(I*8,J*8+8)-STEP(7,7),A(I,J)+1,BF
2560   NEXT:NEXT
2570   LINE(7,15)-(MX*8+8,MY*8+16),1,B
2580   RETURN
2590 :
2600 *ROW
2610   PRINT USING "#### ##:";NS;K;:FOR L=1 TO MA:PRINT USING "##";DA(L);:NEXT
2620   PRINT " :";:FOR I=1 TO IM:PRINT CHR$(B0(I)+&H30);:NEXT:PRINT
2630   RETURN
2640 :
2650 *DETERMINE
2660   IF JF=<MY THEN K=JF   :IM=MX:GOSUB *S.YOKO
2670   IF JF>MY  THEN K=JF-MY:IM=MY:GOSUB *S.TATE
2680   RETURN
2690 :
2700 *S.YOKO
2710   FOR I=1 TO IM:B0(I)=A(I,K):NEXT
2720   FOR L=0 TO MA:DA(L)=0:NEXT:FOR L=0 TO DH(K,0):DA(L)=DH(K,L):NEXT
2730   GOSUB *PROCESS :IF BAD THEN RETURN
2740   OK=0
2750   FOR I=1 TO MX
2760     IF A(I,K)<>B0(I) THEN A(I,K)=B0(I):F(I+MY)=-1:OK=-1
2770   NEXT
2780   IF OK=-1 THEN COLOR 5:GOSUB *ROW:COLOR 7
2790   RETURN
2800 :
2810 *S.TATE
2820   FOR I=1 TO IM:B0(I)=A(K,I):NEXT
2830   FOR L=0 TO MA:DA(L)=0:NEXT:FOR L=0 TO DU(K,0):DA(L)=DU(K,L):NEXT
2840   GOSUB *PROCESS :IF BAD THEN RETURN
2850   OK=0
2860   FOR I=1 TO MY
2870     IF A(K,I)<>B0(I) THEN A(K,I)=B0(I):F(I)=-1:OK=-1
2880   NEXT
2890   IF OK=-1 THEN COLOR 5:GOSUB *ROW:COLOR 7
2900   RETURN
2910 :
2920 *PROCESS
2930   I=0:OK=-1:WHILE OK=-1 AND I<IM:I=I+1:OK=(B0(I)<>0):WEND
```

```
2940    IF OK THEN RETURN
2950    LM=DA(0):NS=NS+1:GOSUB *ROW
2960    DL=100:DH=0
2970    FOR L=1 TO LM
2980       IF DA(L)>DH THEN DH=DA(L)
2990       IF DA(L)<DL THEN DL=DA(L)
3000    NEXT
3010    GOSUB *S001
3020    GOSUB *S002
3030    FOR I=1 TO IM:BR(I)=B0(I):NEXT:FOR L=1 TO LM:DR(L)=DA(L):NEXT
3040    GOSUB *PLACEMENT :IF BAD THEN RETURN
3050    FOR I=1 TO IM:B1(I)=BS(I):NEXT
3060    FOR I=1 TO IM:BR(I)=B0(IM+1-I):NEXT:FOR L=1 TO LM:DR(L)=DA(LM+1-L):NEXT
3070    GOSUB *PLACEMENT :IF BAD THEN RETURN
3080    FOR I=1 TO IM
3090       B2(I)=BS(IM+1-I):IF B2(I)>0 THEN B2(I)=LM+1-B2(I)
3100    NEXT
3110    OK=0:I=0:WHILE OK=0 AND I<IM:I=I+1:OK=(B1(I)=1):WEND:I2=I
3120    IF I2>1 THEN FOR I=1 TO I2-1:B0(I)=-1:NEXT
3130    B2(IM+1)=LM+1
3140    FOR L=1 TO LM
3150       OK=0:I=IM+1:WHILE OK=0 AND I>0    :I=I-1:OK=(B2(I)=L   ):WEND:I1=I
3160       OK=0:I=0    :WHILE OK=0 AND I<IM+1:I=I+1:OK=(B1(I)=L+1):WEND:I2=I
3170       IF I1<I2 THEN FOR I=I1+1 TO I2-1:B0(I)=-1:NEXT
3180    NEXT
3190    FOR I=1 TO IM
3200       IF B1(I)>0 AND B1(I)=B2(I) THEN B0(I)=1
3210    NEXT
3220    GOSUB *S003
3230    GOSUB *S004
3240    RETURN
3250 :
3260 *S001
3270    I=0:OK=0:WHILE OK=0 AND I<IM:I=I+1:OK=(B0(I)=1):WEND:IS=I
3280    IF OK=0 THEN RETURN
3290    I=IM+1:OK=0:WHILE OK=0:I=I-1:OK=(B0(I)=1):WEND:IE=I
3300    IF LM<2 THEN *SKIP.01
3310    IF DA(1) =DA(2)     AND DA(1)=1  THEN IG=IS-1 :II=IS:GOSUB *S001.1
3320    IF DA(LM)=DA(LM-1) AND DA(LM)=1 THEN IG=IM-IE:II=IE:GOSUB *S001.1
3330   *SKIP.01
3340    I2=0:OK=-1
3350    WHILE OK=-1
3360       I=I2:OK=0:WHILE OK=0 AND I<IM:I=I+1:OK=(B0(I)=1 ):WEND:I1=I
3370       I=I1:OK=0:WHILE OK=0 AND I<IM:I=I+1:OK=(B0(I)<>1):WEND:I2=I
3380       IG=I2-I1
3390       IF IG=DH AND I1>1  THEN B0(I1-1)=-1
3400       IF IG=DH AND I2<IM THEN B0(I2)=-1
3410    WEND
3420    RETURN
3430 *S001.1
3440    IF IG=2 OR IG=3 THEN B0(II-1)=-1:B0(II+1)=-1
3450    RETURN
3460 :
3470 *S002
3480    I=0:OK=0:WHILE OK=0 AND I<IM:I=I+1:OK=(B0(I)=-1):WEND
3490    IF OK=0 THEN RETURN
3500    OK=-1:I2=0
3510    WHILE OK
3520       I1=I2:I=I1:OK=0:WHILE OK=0 AND I<IM:I=I+1:OK=(B0(I)=-1):WEND:I2=I
3530       IG=I2-I1-1
3540       IF OK AND IG>0 AND IG<DL THEN FOR I=I1+1 TO I2-1:B0(I)=-1:NEXT
3550    WEND
3560    OK=-1:I2=0
3570    WHILE OK
3580       I=I2:OK=0:WHILE OK=0 AND I<IM:I=I+1:OK=(B0(I)=-1):WEND:I1=I
3590       I=I1:OK=0:WHILE OK=0 AND I<IM:I=I+1:OK=(B0(I)<>1):WEND:I2=I
3600       IG=I2-I1-1:I2=I2-1:IF I1+DL>IM THEN OK=0
3610       IF OK AND IG>0 AND IG<DL THEN FOR I=I1+1 TO I1+DL:B0(I)=1:NEXT
3620    WEND
3630    OK=-1:I1=IM+1
3640    WHILE OK
3650       I=I1:OK=0:WHILE OK=0 AND I>1:I=I-1:OK=(B0(I)=-1):WEND:I2=I
3660       I=I2:OK=0:WHILE OK=0 AND I>1:I=I-1:OK=(B0(I)<>1):WEND:I1=I
3670       IG=I2-I1-1:I1=I1+1:IF I2-DL<1 THEN OK=0
3680       IF OK AND IG>0 AND IG<DL THEN FOR I=I2-DL TO I2-1:B0(I)=1:NEXT
3690    WEND
3700    RETURN
3710 :
3720 *PLACEMENT
3730    FOR I=0 TO IM:BS(I)=0:NEXT:L=0:I=1
3740   *FORWARD
3750       L=L+1:IF L>LM THEN *DECISION
3760   *LEVEL
3770       I1=I:I2=I+DR(L)-1:IF I2>IM THEN *BACKWARD
3780       ER=0:I=I1-1:WHILE ER=0 AND I<I2:I=I+1:ER=(BR(I)=-1):WEND
3790       IF ER=-1 THEN I=I+1:GOTO *LEVEL
3800       H1(L)=I1:H2(L)=I2:FOR I=I1 TO I2:BS(I)=L:NEXT:I=I2+2
3810    GOTO *FORWARD
3820   *DECISION
3830       ER=0:I=0:WHILE ER=0 AND I<IM:I=I+1:ER=-(BR(I)=1)*(BS(I)=0):WEND
3840       IF ER=0 THEN RETURN
3850   *BACKWARD
3860       IF OO=0 AND L=1 THEN PRINT:PRINT "DATA Error!!":STOP
3870       IF OO>0 AND L=1 THEN BAD=-1:RETURN
3880       L=L-1:I1=H1(L):I2=H2(L):FOR I=I1 TO I2:BS(I)=0:NEXT:I=I1+1
3890    GOTO *LEVEL
3900 :
3910 *S003
3920    FOR I=1 TO IM
3930       IF I>1  AND B0(I)=-1 AND B0(I-1)=1 THEN IT=-1:GOSUB *S003.1
3940       IF I<IM AND B0(I)=-1 AND B0(I+1)=1 THEN IT= 1:GOSUB *S003.1
3950    NEXT
3960    RETURN
3970 *S003.1
3980    IG=I+IT:L1=B1(IG):L2=B2(IG):IF L1=0 OR L2=0 OR L1-L2<>1 THEN RETURN
3990    IF DA(L1)=DA(L2) THEN FOR II=1 TO DA(L1):B0(IG)=1:IG=IG+IT:NEXT
4000    RETURN
4010 :
4020 *S004
4030    IF DL>1 THEN RETURN
4040    L=0:SS=0:WHILE L<LM:L=L+1:SS=SS-(DA(L)=1):WEND:IF SS<>LM-1 THEN RETURN
4050    L=0:OK=0:WHILE OK=0:L=L+1:OK=(DA(L)>1) :WEND:LL=L
4060    I=0:OK=0:WHILE OK=0:I=I+1:OK=(B1(I)=LL):WEND:I1=I
4070    I=0:OK=0:WHILE OK=0:I=I+1:OK=(B2(I)=LL):WEND:I2=I
4080    IF I1<>I2 THEN *SKIP.04
4090    FOR I=1 TO IM
4100       IF B0(I)=1 AND B1(I)<>LL THEN B0(I-1)=-1:B0(I+1)=-1
4110    NEXT
4120    RETURN
4130   *SKIP.04
4140    FOR I=1 TO IM
4150       IF B0(I)=1 AND (LL<B2(I) OR B1(I)<LL) THEN B0(I-1)=-1:B0(I+1)=-1
4160    NEXT
4170    RETURN
4180 :
4190 *EXTRA
4200    IF OO=0 THEN DIM AA(MX,MY):AX=0:AY=1
4210    IF OO=0 THEN FOR I=1 TO MX:FOR J=1 TO MY:AA(I,J)=A(I,J):NEXT:NEXT
4220    IF OO>0 THEN FOR I=1 TO MX:FOR J=1 TO MY:A(I,J)=AA(I,J):NEXT:NEXT
4230    IF OO>0 AND BAD=-1 THEN A(AX,AY)=-1:AA(AX,AY)=-1:F(AX+MY)=-1:F(AY)=-1
4240    I=AX:J=AY:OK=0
4250    WHILE OK=0
4260       I=I+1:IF I>MX THEN I=1:J=J+1:IF J>MY THEN I=1:J=1
4270       OK=(A(I,J)=0)
4280    WEND
4290    OO=OO+1:AX=I:AY=J:BAD=0:A(I,J)=1:F(I+MY)=-1:F(J)=-1
4300    RETURN
```



★少しの間ベーマガを見てなかったら，いつの間にやらイラストの常連が大きく変わってる。それに，みんな絵がうまい！（宮崎県・**かすていら17歳**）……【**つぐ美**：ホントみんな絵が上手いのよね。**影**：うらやましいかぎり。**つぐ美**：影さんって絵描いたりするの？**影**：ん？】

X68000(X-BASIC V1.0以降)用

五つの台で運試しだ

Slot machine 68k
(スロット マシーン ロクハチケイ)

佐藤　直樹(27歳)

内容

スロット・マシーンです。絵柄を合わせて，コインをジャンジャン獲得してください。

遊びかた

5枚までコインを投入し，絵柄を三つ(チェリーは二つ)ならべると，コインを獲得できます。コインを入れなければ左右で台を選べ，コインがなくなればゲーム・オーバーです。

操作方法

ジョイステックの上でコインを投入。1ボタンでドラムスタート(5枚のときは自動スタート)。左右で台を選びます。台は全部で5台あります。

コインが出たとき，またスタート時，ゲーム・オーバー時，1ボタンでとばすことができます。

プログラムの入力方法と注意点

リスト1を入力，実行すると，グラフィックとスプライト・データのファイル(SLOT.CHRとSLOT.SPT)ができます。

あとは，**リスト2**を入力，実行でOKです。

＊ファイルを作るため，空きのあるディスクを使ってください。

改造のアドバイス

台の追加ができます。

1ドラムスロットにつき16コのデータでできています。

0…セブン　　4…スター
1…BAR　　5…すいか
2…サン　　6…チェリー
3…ムーン

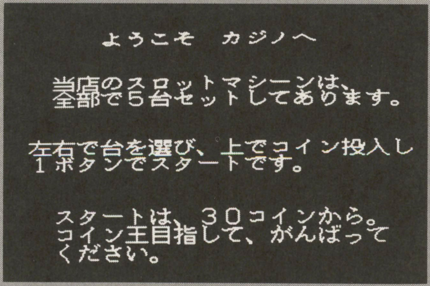
となっています(3ドラムスロットで48コのデータを使います)。

CHECKER FLAG

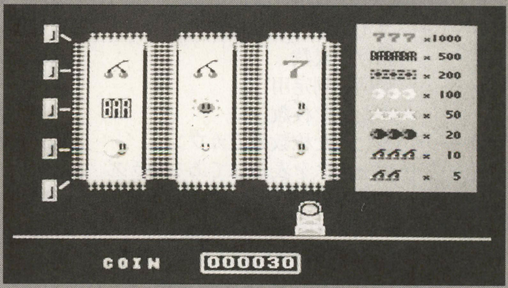
影：おお，スロットの回る感じがよく出ているなぁ。

Dr.D：台が五つあるのに外見はすべて同じだし，選ぶときにスロットの回転部分がスクロールしないのは不自然じゃな。

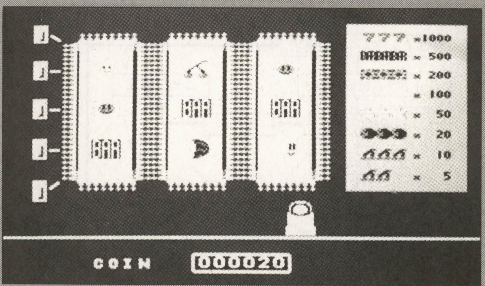
編：コインの枚数が増えると新しい台で遊べるとか，プラス・アルファがほしいですね。あと，システムを入れたディスクで投稿してくださると助かります。



◀《写真1》スプライトデータのロード中にゲームの説明が表示される



▶《写真2》パッドの左右で台を選んで，上でコインを入れる



◀《写真3》おしい！　あとひとつだ！

★自分のパソコンに影さんを見せたらHELPと叫んで行方不明(？)(茨城県北茨城市・暇人兀面相15歳)……【**つぐ美**：恐れられてるわよ，影さん。**影**：恐れるって…編集部以外ではまだ何もしていないぞ！そんな目で…。**編**：まだ？**つぐ美**：ってことはこれから……。】

《リスト1》『Slot machine 68k』のスプライト定義のプログラム・リスト

```
10 INT FP:DIM CHAR PAT(255),SPP(4095),G(895)
20 DIM STR GRP$(27)[64]={
30 "0555555555555550055555555555555005555555555555500555000000055500",
40 "0555000000555000000000000555000000000000555000000000000555000000",
50 "0000055500000000000005555000000000000055550000000000000555000000",
60 "0000055550000000000005555000000000000055550000000000000555500000",
70 "8888888888888888000888008880008880880808880808880880808880808808",
80 "8088080880808808808808808808808808808808808808808800088000800088",
90 "8088080880808808808808808808808808808808808808808808808080880808",
100 "8088080880808808808808808808808808800088080880888888888888888888",
110 "0000000440000000004440044440044400440000000000044004000044440000 40",
120 "0000444444440000000044144144000004044414414440404440441441444044",
130 "4404441441444044040444444444404000004144441400000000441111440000",
140 "0400004444000040044000000000044004440044440044400000000044000000",
150 "00000DDDD000000000DDDDDDD0000000DDDDDDDDD00000DD000DDDDDD000",
160 "00D00000DD1D1D000DD00000DD1D1D000D0000000D1D1DD0000000000D1D1DD0",
170 "000000000D1D1DD00D0000000DDDDDD00DD00000DDDDDD0000D00000D1DD1D00",
180 "00DD000DDD11D000000DDDDDDDDD0000000DDDDDDDD000000000DDDDD000000",
190 "0000000330000000000000033000000000000003333000000000000333000000",
200 "3333331331333333033333133133333300033333133133333000003333333333333000",
210 "00003313313300000003333113333000000333333333300000033330033333000",
220 "0033330003333300003300000003330000300000000000300030000000000000030",
230 "0006699999000000000677619119900000677776119119000067717619999190 0",
240 "06777769919991906777777611199990677777761111919061717716191119 19",
250 "6777777619991999677777769999991067777776191199190061777611111919 0",
260 "0677776111911900067771691999900000677691999900000006691119000000",
270 "0000000000088880000000000000888800000000000000880000000000000000880000 00",
280 "0000000880000000000000008880000000000000880880000000000000880008800000",
290 "0008800000880000000880000088800000585000000585000005655500056555 00",
300 "0565550005655500055555000555550005555500055555000055500000555000"}
310 FOR J=0 TO 6:FOR II=0 TO 3:FOR I=0 TO 31:G(J*128+II*32+I)=VAL("&H"+MID$(GR
P$(II+J*4),I*2+1,2))
320 NEXT:NEXT:NEXT
330 /*
340 DIM STR SP$(63)[64]={
350 "55D555D55CDD5CDD55D555D555C555C55CDC5CDC5CDC5CDCCDDDCDDDCDDDCDDD",
360 "555555CC5D55CCDDDDDCDDDD5C55CCDD555555CC5D55CCDDDDDCDDDD5C55CCDD",
370 "EEEEEEE0000000EEEEEEEE0E0E0EE0E0E00E0E0EE0E0E00E0E0E",
380 "DDDDDDDD333333DD3FF333DD3F3333DD3F3333DD3F3323DD333323DD3F3323D",
390 "D333323DD333323DD333323DD333323DD333223DD332223DD333333DDDDDDDD",
400 "DDDDDDDD666666DD6FF666DD6F6666DD6F6666DD6F6676DD6F6676DD666676D",
410 "D6F6676DD666676DD666676DD666676DD666776DD667776DD666666DDDDDDDD",
420 "55555555DD555555DDD555555DDD555555DDD555555DDD555555DD55555555",
430 "5DDDDDD55DDDDDD555555555555555555555555555555555555555555555555",
440 "55555FFF555FD111555D11CC55F11DCC55D1CDDD55D1DCDD55D1DDCC5511CDDC",
450 "5FF111DD5FCCC1115FCDDDCC5FCCDDDD5FCCCCDD5DCCDDDD5FCDDDCC5FDDCCCC",
460 "5DCCCCCC5FFFFFFFDDDDDDFDCCDDDDFDCDDDCCFDDDCCCCFDCCCCCCFDDDDDD",
470 "5555555555555555555555555555555555555555555555555555555555555555",
480 "4444444444444444444444444444444444444444444444444444444444444444",
490 "4666664466666644664466444446664444666444444664444446644444466444",
500 "1144111414114141141141411414111411114141141411414111414141",
510 "7747747775444457444774447477774774777747444774447544445777477477",
520 "444DDD4444DDDDD44D44DDD444444DDD44444DDD4D44DDD444DDDDD4444DDD44",
530 "4443344444433444333333343333334443333444333333443333334333344333",
540 "4AA008444AA88884AA0A8088AAAA08000AAA8888AAAA08084A0880844AA88844",
550 "44448884444884444488884448844844884488 4F664F6646A646A6466546654",
560 "4444444444444444444444444444444444440404444440444444040444444444",
570 "4444444404440444040440404404040440404404040440404440444444444444",
580 "4444444404440440404040404040404040404040404040404440444444444444",
590 "4444444444400044444044444440044444444044444444044444004444444444",
600 "4444444444400444444440444444404444444044444440444444400044444444",
610 "4444444444440444444440444444404444444044444440444444440444444444",
620 "4444444000440404440404004404044404040444040400444044444444444",
630 "4444444004440444404040444040404440404044404040004404444444444",
640 "4444444404440444044040404404040440404044404040440444044444444444",
650 "555555555555555555555555555555555555555DDDDDDDDDDDDDDD55555555",
660 "5555555DDDDDDDDDDDDDDD555555555555555555555555555555555555555555",
670 "55555DD555555DD555555DD555555DD555555DD555555DD555555DD555555DD5",
680 "5DD555555DD555555DD555555DD555555DD555555DD555555DD555555DD55555",
690 "11FFFF111FF11FF11FF11FF11FF11FF11FF11FF11FF11FF111FFFF111111111",
700 "111FF11111FFF111111FF111111FF111111FF111111FF11111FFFF111111111",
710 "11FFFF111FF11FF111111FF11111FF11111FF11111FF11111FFFFF11111111",
720 "11FFFF111FF11FF111111FF1111FFF111111FF11FF11FF111FFFF111111111",
730 "1111FF11111FFF1111F1FF111F11FF111FFFFF11111FF111111FF111111111",
740 "1FFFFF111FF111111FFFFF1111111FF111111FF11FF11FF111FFFF111111111",
750 "11FFFF111FF111F11FF111111FFFFF111FF11FF11FF11FF111FFFF111111111",
760 "1FFFFFF11FF11FF111111FF11111FF11111FF111111FF111111FF1111111111",
770 "11FFFF111FF11FF11FF11FF111FFF111FF11FF11FF11FF111FFFF111111111",
780 "11FFFF111FF11FF11FF11FF111FFFFF11111FF111111FF111FFFF111111111",
790 "555555555DDD5555DDCDD555DD5CC555DD555555DD5DD555CDDDC5555CCC555",
800 "555555555DDD5555DDCDD555DD5DD555DD5DD555DD5DD555CDDDC5555CCC555",
810 "55555555DDDD5555CDDC55555DD555555DD555555DD55555DDDD5555CCCC555",
820 "55555555DD55DD55DD55DD55DDD5DD55DDDDDD55DDCDDD55DD5CDD55CC55CC5",
830 "555555555555555555555555555555555555555555DD55555DDD55555DD5",
840 "55555DD555555DDD555555DD5555555555555555555555555555555555555555",
850 "5555555555555555555555555555555555555DD555555DDD555555DD55555",
860 "5DD55555DDD55555DD5555555555555555555555555555555555555555555555",
870 "55555555DDDDD555DD55DD55DD55DD55DDDDD555DD55DD55DD55DD55DDDD55",
880 "555555555DDDD555DD55DD55DD55DD55DD55DD55DD55DD55DD555DDDD55",
890 "55555555DD55DD55DD55DD55DD55DD55DD55DD55DD55DD55DDDDDD555DDDD55",
```

《第1表》変数表

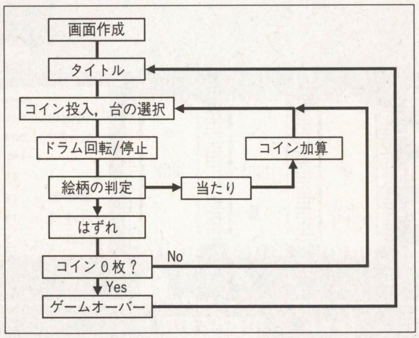
DRM	……スロット・マシーンのドラムの絵柄データ	RCO	……当たったときの加算コイン
S	…………スティック用	SCY	……ドラムの回転用Y座標
T	…………トリガー用	SW	………ドラムのフラグ
SCT	……スロットを動かすタイミング用	SCV	……ドラムの回転のベクトル
N	……スロット・スタート	SCU	……ドラムの回転数
SS	………ボタンが押されているフラグ	SDI	………SWに代入
M	…………絵柄がそろった数	STT	……SCVのタイミング
WT	……ウェイト用	YY	………DRAMの判定用
FP	…………ファイル用	AT	………当たった絵柄
CO	…………コインを持ってる数	STP	……未使用
BY	…………賭けた枚数	BAY	……ランプの場所のY座標のデータ
Y	…………絵柄の判定用	AY	………当たった場所
O	…………当たった枚数	AI	………DRAMのデータとグラフィック画面を合わせる
OO	…………当たった枚数分のカウント	BI	………DRAMストップ時のずれ
OK	…………ボーナスを表示してあるフラグ	PAT	……スプライト用
DI	…………台のNO.	G1~G7	…グラフィック・データ用

その組み合わせを70行からのDRAMに入力し，台の追加の場合は880行のDI>4を，6台目の場合は，DI>5に変更すればできます。

苦労した点は，ドラムの当たり判定です。スクロールと判定のデータがかみ合わず苦労しました。

★参考にしたもの

・ドラゴンクエストIVのスロットマシーン



《第1図》フローチャート

★ドットインパクト・プリンタに紙が詰まっちゃって，取ろうと思って手を突っ込んだらヘッドで火傷しちまいましたよぉ(;;)(宮崎県都城市・宮島拓庸16歳)……【つぐ美：あっつ…，気をつけてね。影：ふっふっふ，私だったら大丈夫だな。ふだんからパソ破で抵抗が…。】

```
900 "555555555DD55DD55DD55DD55DDD5DD55DDDDD55DDDDD55DD5DDD55DD55DD5",
910 "5555555555DDDD55DD55DD55DD5555555DDDD5555555DD55DD55DD55DDDD55",
920 "5555555555DD55DD5DDD5DDD5DDD5DDD5DDD5DDD5DD55DD555555555DD55DD55",
930 "0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000",
940 "0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000",
950 "00000000000000000000000000000000000000FF00000F110000F1EF0000F1F1",
960 "0000F11E0000F1EF00000E11000000FE0000000000000000000000000000000",
970 "00000000000000000000000000000000FE00000011F000001E1F0000EF1E0000",
980 "FF1E0000FE1F000011F00000EF0000000000000000000000000000000000000"}
990 /*
1000 FOR I=0 TO 63:FOR J=0 TO 63
1010 SPP(I*64+J)=VAL("&H"+MID$(SP$(I),J+1,1))
1020 NEXT:NEXT
1030 /*
1040 FP=FOPEN("SLOT.CHR","c"):FWRITE(G,896,FP):FCLOSE(FP)
1050 FP=FOPEN("SLOT.SPT","c"):FWRITE(SPP,4096,FP):FCLOSE(FP)
```

《リスト2》『Slot machine 68k』のメイン・プログラム・リスト

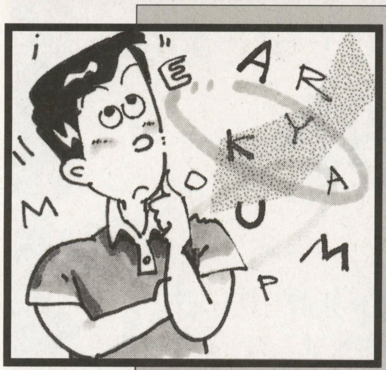
```
10 SCREEN 0,1,1,1:SP_OFF():SP_DISP(1):WINDOW(0,0,255,511):MUSIC()
20 BG_SET(0,0,0):VPAGE(0):YOU()
30 DIM INT PAL(15)={0,21140,32,43070,38848,1984,51198,2046,32768,49152,32800,
63550,33792,59136,44394,65535}
40 DIM INT COR(15)={0,21140,32,32830,53184,1536,1984,24064,32768,63488,18400,
63550,51136,65472,52850,65535}
50 DIM CHAR PAT(63),G1(127),G2(127),G3(127),G4(127),G5(127),G6(127),G7(127)
60 FOR I=0 TO 15:PALET(I,PAL(I)):SP_COLOR(I,COR(I)):NEXT
70 DIM CHAR DRAM(240)={
80 0,3,6,1,3,2,5,5,1,6,4,2,5,4,6,6, 6,0,6,2,4,2,5,1,5,1,2,4,3,3,4,6, 6,2,0,3,
3,1,6,6,2,5,5,4,4,4,6,6,
90 4,5,1,3,0,0,0,6,6,2,6,6,6,5,6,4, 1,3,0,0,0,2,5,5,6,6,6,3,4,6,6,4, 1,0,0,0,
5,6,6,6,2,3,4,1,6,6,4,5,
100 2,6,0,5,4,3,1,4,6,6,0,3,2,5,5,5, 4,1,6,3,2,5,0,6,6,2,3,4,1,5,0,6, 3,6,4,6,
0,4,6,2,4,1,5,5,3,6,2,6,
110 0,2,3,2,1,4,5,1,6,6,6,1,5,4,5,5, 5,5,3,4,2,1,3,3,2,5,5,0,4,6,6,6, 6,0,6,6,
1,4,3,1,2,2,4,6,5,5,5,6,
120 4,2,1,3,3,6,5,5,0,2,3,3,6,2,1,4, 2,6,2,5,3,4,0,3,6,4,6,1,5,4,5,4, 0,2,6,1,
3,6,3,2,1,3,4,2,4,5,4,5}
130 INT S,T,SCT,N,SS,M,WT,FP
140 INT CO=30,BY,Y,O,OO,OK,DI,RCO
150 DIM INT SCY(2)={503,503,503},SW(2),SCV(10)={1,1,2,4,8,16,8,4,2,2,0},SCU(2)
,SDI(2),STT(2),YY(8),AT(5),STP(2)={0,4,8},BAY(4)={2,1,3,0,4},AY(4),AI(15),BI(2)
160 FOR I=0 TO 15:AI(I)=15-I:NEXT
170 /*
180 FP=FOPEN("SLOT.SPT","r"):SP_DEF(0,PAT,0)
190 FOR I=0 TO 63:FREAD(PAT,64,FP):SP_DEF(I+4,PAT,0):NEXT
200 FCLOSE(FP)
210 /*
220 FP=FOPEN("SLOT.CHR","r")
230 FREAD(G1,128,FP):FREAD(G2,128,FP):FREAD(G3,128,FP):FREAD(G4,128,FP):FREAD(
G5,128,FP):FREAD(G6,128,FP):FREAD(G7,128,FP)
240 FCLOSE(FP)
250 /*
260 BG_FILL(0,256+16)
270 FOR I=0 TO 4:BG_PUT(0,2,3+I*4,256+7):BG_PUT(0,2,4+I*4,256+8):NEXT
280 FOR I=0 TO 2
290 FOR J=0 TO 47:BG_PUT(0,5+J MOD 4+I*6,6+J¥4,0):NEXT
300 FOR J=0 TO 3:BG_PUT(0,5+I*6+J,5,256+6):BG_PUT(0,5+I*6+J,18,32768+256+6)
310 BG_PUT(0,5+I*6+J,4,256+4):BG_PUT(0,5+I*6+J,19,32768+256+4):NEXT
320 FOR J=0 TO 13:BG_PUT(0,4+I*6,5+J,256+5):BG_PUT(0,9+I*6,5+J,16384+256+5):NE
XT
330 NEXT
340 BG_PUT(0,3,4,256+11):FOR I=0 TO 2:BG_PUT(0,3,8+I*4,256+12):NEXT:BG_PUT(0,3
,19,32768+256+11)
350 FOR I=0 TO 16:FOR J=0 TO 7:BG_PUT(0,23+J,3+I,256+17):NEXT:NEXT
360 FOR I=0 TO 6:FOR J=0 TO 2:BG_PUT(0,24+J,4+I*2,256+18+I):NEXT:NEXT
370 FOR I=0 TO 1:BG_PUT(0,24+I,18,256+24):NEXT
380 FOR I=0 TO 7:BG_PUT(0,27, 4+I*2,256+25):NEXT
390 BG_PUT(0,28,4,26+256):BG_PUT(0,29,4,27+256)
400 BG_PUT(0,28,6,28+256):BG_PUT(0,29,6,27+256)
410 BG_PUT(0,28,8,29+256):BG_PUT(0,29,8,27+256)
420 BG_PUT(0,28,10,30+256):BG_PUT(0,29,10,27+256)
430 BG_PUT(0,29,12,31+256)
440 BG_PUT(0,29,14,32+256)
450 BG_PUT(0,29,16,33+256)
460 BG_PUT(0,29,18,28+256)
470 /*
480 BG_PUT(0,19,21,13+256):BG_PUT(0,20,21,16384+13+256)
490 BG_PUT(0,19,22,14+256):BG_PUT(0,20,22,16384+14+256)
500 BG_PUT(0,19,23,15+256):BG_PUT(0,20,23,16384+15+256)
510 /*
520 FOR I=0 TO 31:BG_PUT(0,I,24,35+256):NEXT
530 FOR I=0 TO 3:BG_PUT(0,6+I,26,I+48+256):NEXT
540 BG_PUT(0,12,26,36+256):BG_PUT(0,19,26,37+256)
550 FOR I=0 TO 5:BG_PUT(0,13+I,25,34+256):BG_PUT(0,13+I,27,35+256):NEXT
560 COIN(13,26,CO)
570 BG_PUT(0,12,25,52+256):BG_PUT(0,19,25,54+256)
580 BG_PUT(0,12,27,53+256):BG_PUT(0,19,27,55+256)
590 /*
600 APAGE(3):FOR I=0 TO 2:FILL(41+I*48,40,69+I*48,151,15):NEXT
610 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 15
620 APAGE(I):GPUT(48+I*48,J*32,DRAM(I*16+J+DI*48))
630 NEXT:NEXT
640 FOR I=0 TO 2:HOME(I,0,511-SCY(I)):NEXT
650 /*
660 WHILE 1
670 WT=0:WHILE WT<2000
680 WT=WT+1:IF SS=0 AND STRIG(1)=1 THEN BREAK
690 IF STRIG(1)=0 THEN SS=0
700 ENDWHILE
710 CLS:BG_SET(0,0,1):VPAGE(15)
720 WHILE 1
730 BY=0:FOR I=0 TO 4:BG_PUT(0,2,3+I*4,256+7):BG_PUT(0,2,4+I*4,256+8):NEXT
740 N=0:SCT=0:FOR I=0 TO 2:SW(I)=0:SDI(I)=0:STT(I)=0:NEXT
750 WHILE 1
760 S=STICK(1):T=STRIG(1):IF S=0 THEN SS=0
770 IF S=8 AND SS=0 THEN { SS=1:IF OK=1 THEN OK=0:FOR I=0 TO 39:BG_PUT(0,21+I
MOD 8,25+I¥8,256+16):NEXT:FOR I=0 TO 4:BG_PUT(0,2,3+I*4,256+7):BG_PUT(0,2,4+I*4,
256+8):NEXT
780   IF CO>0 THEN CO=CO-1:COIN(13,26,CO):VP():M_PLAY(2):BG_PUT(0,2,3+BAY(BY)*
4,256+9):BG_PUT(0,2,4+BAY(BY)*4,256+10):BY=BY+1:IF BY=5 THEN BREAK
790 }
800 IF BY=0 THEN {
810   IF S=4 AND DI>0 THEN { DI=DI-1
820     FOR I=0 TO 255:BG_SCROLL(0,511-I):NEXT
830     FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 15
840     APAGE(I):GPUT(48+I*48,J*32,DRAM(I*16+J+DI*48))
850     NEXT:NEXT
860     FOR I=256 TO 511:BG_SCROLL(0,511-I):NEXT
870   }
880   IF S=6 AND DI<4 THEN { DI=DI+1
890     FOR I=  0 TO 256:BG_SCROLL(0,I,0):NEXT
900     FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 15
910     APAGE(I):GPUT(48+I*48,J*32,DRAM(I*16+J+DI*48))
920     NEXT:NEXT
930     FOR I=257 TO 511:BG_SCROLL(0,I,0):NEXT:BG_SCROLL(0,0,0)
940   }
950 }
960 FOR I=0 TO 2:BI(I)=(INT(RND()*3)*2+STP(I)):NEXT
970 /*IF T=2 THEN CO=5:COIN(13,26,CO)
980 IF BY>0 AND T=1 THEN BREAK
990 ENDWHILE
1000 SCT=7:/*M_PLAY(3):SCT=7
1010 WHILE 1
1020 IF N<3 THEN SCT=SCT+1:IF SCT=8 THEN SCT=0:SW(N)=1:SDI(N)=1:N=N+1:IF N=1 TH
EN M_PLAY(3)
1030 FOR I=0 TO 2
1040 SWITCH SW(I)
1050 CASE 1:SCY(I)=SCY(I)+SCV(STT(I)):IF SCY(I)>511 THEN SCY(I)=SCY(I)-512
1060 STT(I)=STT(I)+1:IF STT(I)=5 THEN SDI(I)=2
1070 HOME(I,0,511-SCY(I)):BREAK
1080 CASE 2:SCY(I)=SCY(I)+SCV(STT(I)):IF SCY(I)>511 THEN SCY(I)=SCY(I)-512
```

★府民になりたいので一度だけ許してください。(滋賀府大津市・**大樹19歳**)……【**編**：一度だけですよ(苦笑)。**影**：校正の時になおさないよう注意しないとな。**編**：「しがふ」ってなんか言いにくいですね。**影**：そりゃ，慣れてないからな。北海府…だって言いにくいし。】

```
1090 SCU(I)=SCU(I)+1:IF SCU(I)=61+BI(I) THEN SCU(I)=0:SDI(I)=3
1100 HOME(I,0,511-SCY(I))
1110 BREAK
1120 CASE 3:SCY(I)=SCY(I)+SCV(STT(I)):IF SCY(I)>511 THEN SCY(I)=SCY(I)-512
1130 STT(I)=STT(I)+1:IF STT(I)=10 THEN STT(I)=0:SDI(I)=4:M_PLAY(4)
1140 HOME(I,0,511-SCY(I)):BREAK
1150 ENDSWITCH
1160 SW(I)=SDI(I)
1170 NEXT
1180 IF SW(2)=4 THEN BREAK
1190 ENDWHILE
1200 /*
1210 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2:Y=(SCY(I)-23)¥32-2-J:IF Y<0 THEN Y=Y+16
1220 YY(I*3+J)=AI(Y):NEXT:NEXT
1230 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2:YY(I*3+J)=YY(I*3+J)+I*16+DI*48:NEXT:NEXT
1240 /*
1250 M=0:FOR I=0 TO 4:AY(I)=0:NEXT
1260 IF BY>3 THEN IF DRAM(YY(0))=DRAM(YY(4)) AND DRAM(YY(0))=DRAM(YY(8)) THEN A
T(M)=DRAM(YY(0)):M=M+1:AY(3)=1
1270 IF BY>1 THEN IF DRAM(YY(0))=DRAM(YY(3)) AND DRAM(YY(0))=DRAM(YY(6)) THEN A
T(M)=DRAM(YY(0)):M=M+1:AY(1)=1
1280              IF DRAM(YY(1))=DRAM(YY(4)) AND DRAM(YY(1))=DRAM(YY(7)) THEN A
T(M)=DRAM(YY(1)):M=M+1:AY(0)=1
1290 IF BY>2 THEN IF DRAM(YY(2))=DRAM(YY(5)) AND DRAM(YY(2))=DRAM(YY(8)) THEN A
T(M)=DRAM(YY(2)):M=M+1:AY(2)=1
1300 IF BY=5 THEN IF DRAM(YY(2))=DRAM(YY(4)) AND DRAM(YY(2))=DRAM(YY(6)) THEN A
T(M)=DRAM(YY(2)):M=M+1:AY(4)=1
1310 /*
1320 IF BY>3 THEN IF DRAM(YY(0))=6 THEN IF DRAM(YY(4))=6 AND DRAM(YY(8))<>6 THE
N AT(M)=7:M=M+1:AY(3)=1
1330 IF BY>1 THEN IF DRAM(YY(0))=6 THEN IF DRAM(YY(3))=6 AND DRAM(YY(6))<>6 THE
N AT(M)=7:M=M+1:AY(1)=1
1340              IF DRAM(YY(1))=6 THEN IF DRAM(YY(4))=6 AND DRAM(YY(7))<>6 THE
N AT(M)=7:M=M+1:AY(0)=1
1350 IF BY>2 THEN IF DRAM(YY(2))=6 THEN IF DRAM(YY(5))=6 AND DRAM(YY(8))<>6 THE
N AT(M)=7:M=M+1:AY(2)=1
1360 IF BY=5 THEN IF DRAM(YY(2))=6 THEN IF DRAM(YY(4))=6 AND DRAM(YY(6))<>6 THE
N AT(M)=7:M=M+1:AY(4)=1
1370 /*
1380 IF CO=0 AND M=0 THEN FOR WAIT=0 TO 8000:NEXT:BREAK
1390 O=0:IF M=0 THEN CONTINUE
1400 FOR II=0 TO M-1
1410 SWITCH AT(II)
1420  CASE 0:O=O+1000:BREAK
1430  CASE 1:O=O+ 500:BREAK
1440  CASE 2:O=O+ 200:BREAK
1450  CASE 3:O=O+ 100:BREAK
1460  CASE 4:O=O+  50:BREAK
1470  CASE 5:O=O+  20:BREAK
1480  CASE 6:O=O+  10:BREAK
1490  CASE 7:O=O+   5:BREAK
1500 ENDSWITCH
1510 NEXT
1520 /*
1530 FOR I=0 TO 5:BG_PUT(0,22+I,26,256+56+I):NEXT
1540 FOR I=0 TO 5:BG_PUT(0,22+I,25,256+34):BG_PUT(0,22+I,29,256+35):BG_PUT(0,22
+I,27,256+16):NEXT
1550 FOR I=0 TO 2:BG_PUT(0,21,26+I,256+36):BG_PUT(0,28,26+I,256+37):NEXT
1560 BG_PUT(0,21,25,256+52):BG_PUT(0,28,25,256+54)
1570 BG_PUT(0,21,29,256+53):BG_PUT(0,28,29,256+55)
1580 COIN(22,28,O):OK=1
1590 FOR I=0 TO 4:BG_PUT(0,2,3+BAY(I)*4,256+7+AY(I)*2):BG_PUT(0,2,4+BAY(I)*4,25
6+8+AY(I)*2):NEXT
1600 M_STOP(5,6,7):IF O>999 THEN FOR I=1 TO 3:M_ASSIGN(4+I,6+I):NEXT:M_PLAY(5,6
,7) ELSE FOR I=1 TO 2:M_ASSIGN(4+I,4+I):NEXT:M_PLAY(5,6)
1610 WHILE M_STAT():IF STRIG(1)=1 THEN M_STOP():BREAK
1620 ENDWHILE
1630 FOR I=0 TO 3:M_ASSIGN(5+I,10+I):NEXT:M_PLAY(5,6,7)
1640 /*
1650 RCO=CO:OO=0:M_PLAY(1):WHILE O>OO
1660 CO=CO+1:COIN(13,26,CO):OO=OO+1
1670 IF STRIG(1)=1 THEN CO=RCO+O:COIN(13,26,CO):BREAK
1680 ENDWHILE
1690 M_STOP(1)
1700 ENDWHILE
1710 VPAGE(0):BG_SET(0,0,0)
1720 LOCATE 4, 6:PRINT"～ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ～";
1730 LOCATE 1,10:PRINT"又の御来場お待ちしております 。";
1740 WT=0:WHILE WT<4500
1750 WT=WT+1:IF STRIG(1)=1 THEN SS=1:BREAK
1760 ENDWHILE
1770 CLS:YOU():CO=30:COIN(13,26,CO)
1780 ENDWHILE
1790 FUNC COIN(GX,GY,GOLD)
1800 STR A$:DIM CHAR DCO(5)
1810 A$=RIGHT$("00000"+ITOA(GOLD),6)
1820 FOR II=0 TO 5:DCO(II)=VAL(MID$(A$,II+1,1)):NEXT
1830 FOR II=0 TO 5:BG_PUT(0,GX+II,GY,38+256+DCO(II)):NEXT
1840 ENDFUNC
1850 FUNC GPUT(X,Y,PT)
1860 SWITCH PT
1870  CASE 0:PUT(X,Y,X+15,Y+15,G1):BREAK
1880  CASE 1:PUT(X,Y,X+15,Y+15,G2):BREAK
1890  CASE 2:PUT(X,Y,X+15,Y+15,G3):BREAK
1900  CASE 3:PUT(X,Y,X+15,Y+15,G4):BREAK
1910  CASE 4:PUT(X,Y,X+15,Y+15,G5):BREAK
1920  CASE 5:PUT(X,Y,X+15,Y+15,G6):BREAK
1930  CASE 6:PUT(X,Y,X+15,Y+15,G7):BREAK
1940 ENDSWITCH
1950 ENDFUNC
1960 FUNC MUSIC()
1970 M_INIT():FOR I=1 TO 9:M_ALLOC(I,500):NEXT:FOR I=0 TO 5:M_ALLOC(10+I,1000):
NEXT
1980 M_TRK(5,"T128@ 3O5V14Q8L16CFG<C8&V12C8&V10C8>")
1990 M_TRK(6,"    @ 3O4V13Q8L16EAB<G8&V11G8&V 9G8>")
2000 /*
2010 M_TRK(7,"T140@ 3O4V15Q8L8 {AAA}4<D4{DDD}4E4{EEE}4F+2.")
2020 M_TRK(8,"     @ 3O4V15Q8L8 {EEE}4A4{AAA}4B4{BBB}4<C+2.>")
2030 M_TRK(9,"    @34O3V12Q7L8 {DFA}4<D4>{FA<D}4E4{EEE}4F+2.")
2040 /*
2050 M_TRK(1,"T150@6 O6V14Q8L32 [DO]CFA<CFC>AF[LOOP]")
2060 M_TRK(2,"T150@15O5V14Q8L32GG-<DE ")
2070 M_TRK(3,"T150@46O4V14Q8L64CEG>ECL40<CDEFGAB")
2080 M_TRK(4,"T150@46O4V14Q8L64GBR64>>GB")
2090 /*
2100 M_TRK(10,"T150@ 3O5V14L8[DO] G C E F G4<C4>B A2R2R  A B <D C >B A  A G2 R4
.")
2110 M_TRK(10,"G C E F G4<C4 D >A2R2R  B A G4B4<C2R2[LOOP]")
2120 /*
2130 M_TRK(11,"     @ 9O3V14L8[DO] <C4CC>G4GGF4FFE4EE D4DDD4DDG4GGG4GG <C4CC>G4G
GA4AA B4BB G4GGB4BB<C4CCCCCC>[LOOP]")
2140 /*
2150 M_TRK(12,"     @68O5V15L4Q4[DO]C{CCC}CC C{CCC}CC C{CCC}CC Q8C{CCC}{CCC}{CCC
}Q4 ")
2160 M_TRK(12,"C{CCC}CCC{CCC}CCC{CCC}CC CCC8C8C8C8[LOOP]")
2170  FOR I=0 TO 3:M_ASSIGN(5+I,10+I):NEXT:M_PLAY(5,6,7)
2180 ENDFUNC
2190 FUNC VP()
2200 FOR II=0 TO 16:SP_MOVE(0,152,149+II,16):FOR WT=0 TO 50:NEXT:NEXT:FOR WT=0
TO 300:NEXT:SP_OFF(0)
2210 ENDFUNC
2220 FUNC YOU()
2230 LOCATE 6,1:PRINT"ようこそ　カジノへ　"
2240 PRINT:PRINT:PRINT"　当店のスロットマシーンは、"
2250 PRINT"　全部で５台セットしてあります。"
2260 PRINT:PRINT"左右で台を選び、上でコイン投入し１ボタンでスタートです。"
2270 PRINT:PRINT:PRINT"　スタートは、３０コインから。":PRINT"　コイン王目指して
、がんばって":PRINT"　ください。";
2280 ENDFUNC
```


★なんか暑いです。どうにかしてください。(東京都あきる野市・**みれいし？歳**)……【**影**：暑いです，編集部も。寒い時もあります(冷房ききすぎ)。ココって時に調節がいまいちで暑かったり，寒かったり。どうにかするには自分専用のクーラーを買いませう。】

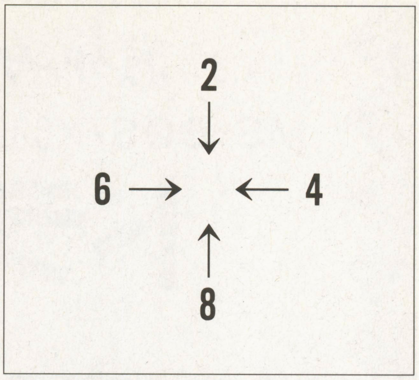
FX-890P用



アルファベットを使った15パズル

15パズル

香山　裕一（26歳）



《第1図》操作方法

内容

バラバラに配置された15文字のアルファベットを順番どおりに，いかに早く並べるかを競います。

遊びかた

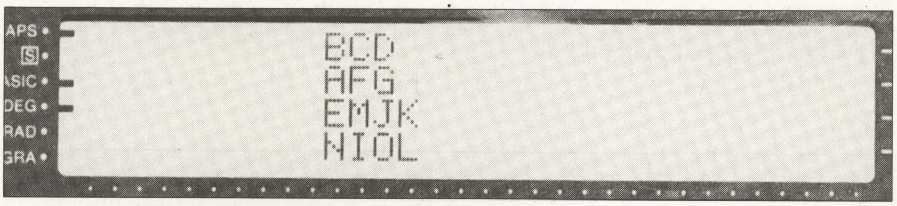
プログラムを実行するとパネルが表示され，アルファベットをバラバラに入れ替えます（約25秒間）。

ピッ・ピッ・ポンの音を合図にTIMEが表示され，ゲーム・スタートします。

操作方法

スペースへ向けて**第1図**のように数字キーを押すことにより，矢印方向へアルファベットが移動します。

順番どおり並べ終わるとタイマーがストップします。再スタートは，スペース・キーを押してください。



▲《写真1》最初にアルファベットをシャッフルする。ちょっとだけ待とう

▲《写真2》左上から順にアルファベットを並べよう

『15パズル』のプログラム・リスト

```
100 CLS:ERASE P$:DIM P$(3,3):X=3:Y=3
110 CH=65:FOR PY=0 TO 3:FOR PX=0 TO 3
120 P$(PX,PY)=CHR$(CH):LOCATE PX+10,PY:PRINT P$(PX,PY);:CH=CH+1:NEXT PX,PY
130 FOR I=0 TO 300:K=(INT(RAN#*4)+1)*2:GOSUB 210:NEXT I
140 BEEP:WAIT5:BEEP:WAIT5:BEEP1:TIMER=0
150 LOCATE 17,0:PRINT USING"TIME:####";TIMER/10
160 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 150 ELSE K=VAL(K$):GOSUB 210
170 PT$="":FOR PY=0 TO 3:FOR PX=0 TO 3
180 PT$=PT$+P$(PX,PY):NEXT PX,PY:IF PT$<>"ABCDEFGHIJKLMNO " THEN 150
190 LOCATE 17,2:PRINT "PUSH SPACE KEY"
200 S$=INKEY$:IF S$=" " THEN 100 ELSE 200
210 H=X:V=Y:X=X-(K=6)*(X>0):X=X+(K=4)*(X<3):Y=Y-(K=2)*(Y>0):Y=Y+(K=8)*(Y<3)
220 LOCATE H+10,V:PRINT P$(X,Y);:P$(H,V)=P$(X,Y):LOCATE X+10,Y:PRINT" ";:P$(X,Y)
=" ":RETURN
```

《第1表》変数表

P$( )	…………アルファベット
X,H,PX	……X座標
Y,V,PY	………Y座標
CH	……………キャラクターコード
K	……………動く方向

CHECKER FLAG

編：15パズルの投稿は多いですね。
Dr.D：ただ作っただけでは採用されんゾ。このプログラムはそれぞれの処理をよく見てほしい。
編：スマートなプログラムの書き方ですね。次はアイデアも期待しています。

プログラムのしくみ

100	…………初期設定
110～120	…アルファベット表示
130	…………アルファベット入れ替え
140	…………スタート合図
150～160	…メイン
170～180	…判定
190～200	…ゲーム終了
210～220	…アルファベット移動

最後に

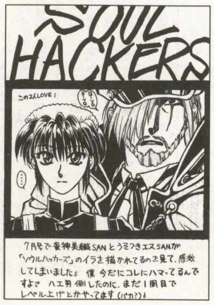
どこにでもあるゲームなので，より手軽に遊べるようにリストを短くすることを心がけました。

★参考にしたもの

エポック社のゲームポケコンのパズルゲーム

by BLUE HAWK

評…がんばれ社会人！（編）



by いずな晶

評…ハッカーズは…キツイ（影）

by くるくるちょびん！

評…なんかなつかしー（影）

FX-890P

★クラウドの腕の細さと，やまかん先生の年齢には驚かされました。（愛知県海部郡・けたろう19歳）……【影：つぐ美ちゃんの外見とかその他もろもろにはいつも驚かされて…キョロキョロ。Dr.つぐ美ちゃんは？Dr.D：うん？さっき買い物に出たようじゃが。影：ふぅ】

♬ザ・ゲーム ミュージック プログラム♬

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC-55用

ドラゴンスピリット

～エンディング～

●粟田 英樹

©namco Limited

龍は啼く

みなさんこんにちは。SPICE用リスト第18弾は，ナムコの「ドラゴンスピリット」よりエンディングをお届けします。元々はアーケード用シューティング・ゲームでしたが，最近ではプレイステーションに移植されたので記憶に新しいかと思います。個人的にゲームにも音楽にも非常に思い入れのある作品です。

リストについて

今回のリストはいつもより少し長いです。チャンネルやトラックの使いかたもかなり贅沢です。ただし，いつもはトラックを分けているバスドラムとスネアドラムをトラック2にまとめてあります。オリジナルでは1チャンネルで鳴っているとわかりきっている場合は，このほうが入力が楽かと思います。

全体の音量がここ最近の筆者の掲載リストと比べて大きめになっています。音量を大き目にして聴いているかたは注意してください。

トラック10と11はどちらもチャンネル6に出力します。一方，後半のディレイ付きパート（トラック12～15）は，ディレイパートのピッチをずらしたいがために，チャンネルを別々にしています。このデチューンはベンドセットによって実現しています。途中でSPC等によりベンドセットの値を変化させても，最初に指定したデチューンの差は常に保たれます。これは，SPCが現在の値に対する相対変化となっていることによります。ギターパートのビブラートはモジュレーションではなくベンドセットで再現しています。

SC-55では，同時発音数の関係上ボイスリザーブの指定が必須です。トラック16はわざと1クロック早く発音するようにしてありますが，聴感上はほとんど気にならないはずです。最後に1クロック休譜を挿入し，全体のクロック数を他のトラックとそろえてあります。

最 後 に

掲載リストについての質問等はE-mailでも受け付けています。

E-mail：hawata@ss.titech.ac.jp

★　★　★

『ドラゴンスピリット～エンディング～』のプログラム・リスト

```
==== ds120.smc ====

;-----------------------------------------------------------------
;           「ドラゴンスピリット」よりエンディング
;           作曲              細江慎治
;           データ入力        粟田英樹
;           コンパイル確認    SMC V1.12A
;-----------------------------------------------------------------
#include        <smfstd.smi>
#include        <smf_gm.smi>
#include        <rol_gs.smi>
#include        <yuu.smi>
;-----------------------------------------------------------------
#music-name     "Ending from DRAGON SPIRIT (namco) for SC-55"
#copyright      "Copyright (C) 1987 namco"
#programmer     "粟田英樹"
#instrument     "Roland SC-55 series"
;-----------------------------------------------------------------
#division       48
#tempo          78
#beat           4/4,48,8
;-----------------------------------------------------------------
@s      001,0,          56,1,0, 40,40,-8192, 0,0,0,     @e
@s      002,-1024,      12,1,-1024, 12,12,0,            @e
@s      003,0,          20,20,2048, 10,10,0,            @e
@s      004,0,  33,1,0, @s,0, 3,3,256, 6,6,-256, 3,3,0, @l
@s      005,0,  48,1,0, @s,0, 3,3,256, 6,6,-256, 3,3,0, @l
@s      006,-4096,      24,24,0,                        @e
;-----------------------------------------------------------------
#define drum-pan:${NRPN-DRUM-PANPOT:?1,$40+?2,0}
#define drum-pitch:${NRPN-DRUM-PITCH:?1,$40+?2,0}
#define S:s?1?2,256,-1
#define W:@{REM:"Initial wait"} @?A,??x @?B,2 r92+??C
#define X:@?A,??x @?B,2 r84-??C
#define Name:@{TRACK-NAME:?1}
#define init:@{REM:"Bend range"} ${bend-range:?1} r2 ¥
            @{REM:"Bend set"} @B?2 r2 ¥
            @{REM:"Reverb send level"} ${rev-level:?3} r2 ¥
            @{REM:"Chorus send level"} ${cho-level:?4} r2 ¥
            @{REM:"Key shift"} ${key-shift:?5} r4
#define init-Nop:r2 r2 r2 r2 r4
;-----------------------------------------------------------------
2       ${Name:"Drum (Bass Drum) & System"}     @z1
4       ${Name:"Drum (Hihat & Cymbal)"}         @z10    $W
5       ${Name:"Bass"}                          @z1     $W
6       ${Name:"Pad (Center)"}                  @z2     $W
7       ${Name:"Pad (Left)"}                    @z3     $W
8       ${Name:"Pad (Right)"}                   @z4     $W
9       ${Name:"Synth."}                        @z5     $W
10      ${Name:"Brass 1"}                       @z6     $W
11      ${Name:"Brass 2"}                       @z6     $W
```


★つぐ美さんのススメによりHI-TEC-C(0.3)を試し，やはり書きにくい…と思っていたら扱いかたにも問題があることが発覚しました。（埼玉県吉川市・**二宮裕志16歳**）……**【つぐ美：ごめん！ 0.4のが書きやすいって書くの忘れちゃった。編：筆圧高いと書きにくいのですが。】**

```
12        ${Name:"Bell 1"}                                @z7     $W
13        ${Name:"Bell 2"}                                @z8     $W
14        ${Name:"D.Guitar 1"}                            @z9     $W
15        ${Name:"D.Guitar 2"}                            @z11    $W
16        ${Name:"PSG Back Chorus"}                       @z12    $W
;--------------------------------------------------------------------------
2         @{REM:"GS reset"}             ${ROLAND-GS-RESET:}            r4
2         @{REM:"Reset controllers"} ${RESET-ALL-CONTROLERS:}          r4
2         @{REM:"Reverb"} ${rev-mac:$03} ${rev-chr:$03} ${rev-lpf:$00}
2          ${rev-lev:$40} ${rev-tim:$48} ${rev-dfb:$00} ${rev-stc:$00} r2
2         @{REM:"Chorus"} ${cho-mac:$02} ${cho-lpf:$00} ${cho-lev:$3C}
2          ${cho-fbk:$00} ${cho-del:$00} ${cho-rat:$20} ${cho-dep:$04}
2          ${cho-str:$7F} r2
2         @{REM:"Voice Reserve"}
2         ${voice-reserve:0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0} r84 @z10
;--------------------------------------------------------------------------
;                   Bend range, Bend set, Reverb, Chorus, Key shift
2                   ${init: 2, 0, 48,  0,   0}
4                   ${init-Nop:}
5                   ${init: 2, 0, 20,  0, -12}
6,7,8               ${init: 2,40, 40,  0,   0}
9                   ${init: 2, 0, 40, 24,   0}
10,12               ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
11                  ${init-Nop:}
13                  ${init: 2,40, 40,  0,   0}
14                  ${init: 8, 0, 40, 12,   0}
15                  ${init: 8,40, 40, 12,   0}
16                  ${init: 2, 0, 40, 24,   0}
;--------------------------------------------------------------------------
2              @000 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0            $X
4                   r1      r1      r1      r1               $X
5              @037 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0            $X
6              @090 r1 v090 r1 w127 r1 p064 r1 M0            $X
7              @090 r1 v090 r1 w127 r1 p034 r1 M0            $X
8              @090 r1 v090 r1 w127 r1 p094 r1 M0            $X
9              @100 r1 v075 r1 w127 r1 p064 r1 M0            $X
10             @063 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0            $X
11                  r1      r1      r1      r1               $X
12             @088 r1 v110 r1 w127 r1 p064 r1 M0            $X
13             @088 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0            $X
14             @030 r1 v085 r1 w127 r1 p064 r1 M0            ;$X
15             @030 r1 v075 r1 w127 r1 p064 r1 M0            ;$X
14,15          r1 ${cutoff2:16}                              ;$X-1
14,15          r1 ${resonance2:12}                           $X-2
16             @048 r1 v080 r1 w127 r1 p064 r1 M0            $X
;--------------------------------------------------------------------------
2               i 0 o2 @%1 L 4 u080 @q0 q%2  @[+20 @]-20
4               i 0 o2 @%1 L16 u050 @q0 q%5  @[+30 @]-30
5               i 0 o2 @%1 L16 u105 @q1 q%0  @[+10 @]-10
6,7,8,9,16      i 0 o2 @%1 L16 u100 @q1 q%0  @[+10 @]-10
10,11,12,13     i 0 o2 @%1 L16 u110 @q1 q%0  @[+10 @]-10
14,15           i 0 o2 @%1 L16 u120 @q1 q%0  @[+10 @]-10
;--------------------------------------------------------------------------
;         Sequence
;--------------------------------------------------------------------------
#define A:c8.c16d4c4c4
#define B:c4d4c8.c16d4
#define C:c4d4c16c8.d16d16d8
#define D:c4d4c4d16c8.
#define F:|:2 c4d8.c16 :|
#define G:c4d16d8.c16d16d8c16d16d16d16
#define H:c4d8.c16c8.c16d16d8.
#define I:c4d16d8.b32b32b16a16a16g16g16b64a64g64g64f16
#define hh01:f+rf+r
#define hh02:f+rf+f+
#define hh03:f+f+f+f+
#define hh04:f+f+f+r
#define hhA:|:2 |:3 ${hh01:} :| : ${hh02:} :| ${hh04:} |:8 ${hh01:} :| ¥
            |:32 ${hh02:} :|
#define psg01:g&<c&e2,%6>g&b&<d2,%6> f,-%192<d,-%192>b-2.g16a16b-8 ¥
            e&a&<c2,%6>a&<c&e2,%6>
#define psg02:g&<d&g&b-4,%6>a&<d&f&a4,%6>b-&<d&f4,%6c&e&g4,%6> ¥
            |:4 >b-&<f&b-&<d1> : >a&<g&<c&e1> :|
#define psg03:c&<c&f&g2,%6>c&<c&e&g2,%6>
#define bass01:o3 L 8 crcr > brbr b-rb-r b-rb-r arar arar g4 a4 b-4 < c4
#define bass02:o2 L16 |:4 b-8r8b-8rb- b-8r8b-8rb- : a8r8a8ra a8r8a8ra :|
#define bass03:o3 L 8 |:2 crcr16c16 :|
#define syn01:g&<c&e4 c&e&g4 >d&g&b4< c&e&g4 >f&b-&<d4 d&f&a4 c&e&g2 ¥
            e&g&<c2> c&e&g2 d&f&b-4 >a&<d&f4 c&d&f4 >g&<c&e4
#define syn02:>f&b-&<d1 >g&<a&<c1> >f&b-&<d1 >g&<c&e1 ¥
                        >f&b-&<d1 >g&<c&e1 >f&b-&<d1
#define lfo1:sb4,256,0
#define lfo2:sb5,256,0
#define lfooff:sb0,0,0
;--------------------------------------------------------------------------
;         Intro.
;--------------------------------------------------------------------------

*         Drum
2         ${voice-reserve:02,01,02,02,02,00,04,00,00,00,00,04,00,00,00,00}
2         ccc8..<d64d64c32c32>b16b16a64g64f32
4         ${hh01:} ${hh02:} ${hh02:} ${hh03:}

*         Bass
5         o3 L 4 cccc

*         Pad
6         o4 c1
7         o4 d1
8         o4 e1

*         Brass
10        o4 g1
11        o2 c1

*         PSG
16        o4 L 0 ${S:b,6} c&d&e&g1-%1,%6

*         etc.
9,12,13,14,15   r1

;--------------------------------------------------------------------------
;         A part
;--------------------------------------------------------------------------

*         Drum
2         ${voice-reserve:02,01,02,02,02,00,04,00,00,00,00,04,00,00,00,00}
2         cccc ccc8.c16d cdcd cd16d8.c16d16d8c16d16d16d16
2         |:4 ${A:} :| c8.c16d16d8.cc |:2 ${A:} :| ${I:}
4         ${hhA:}

*         Bass
5         ${bass01:} ${bass02:} ${bass03:}

*         Pad
6         o3 L 8 g2 g. g. g f 4<d4c2  e2e.e.e d 4d4c4c4
7         o4 L 8 c2>b.<c.>b b-4<f4e2  g2g.a.g f 4f4d4e4
8         o4 L 8 e2 d. e. d d 4 a4g2 <c1    > b-4a4f4g4

6         >f1 g1 f1 g1 f1 g1 f1 <c2c2
7         L16 |:2 >b-2.<fe8. c2. ggr8  >b-2.<de8. : c2. ggrg  :| f2e2
8         L16 |:2  d 2. ag8. e2.<ccr8>  d 2. fg8. : e2.<ccrc> :| g2g2

*         Brass
10        o4 L 8 e2 d. e. d d 4 a4g4g16a16b- <c2>g.a.g b-4a4f4g4
11        o4 L 8 c2>b.<c.>b b-4<f4e2            g2 e.f.e g 4f4d4e4

10         d 2. a16g. e1  d 2. f16g. e1  d 2. a16g. e1  d 2. f16g. g2g2
11        >b-2.<f16e. c1 >b-2.<d16e. c1 >b-2.<f16e. c1 >b-2.<d16e. f2e2

*         PSG
16        o3 L 0 ${psg01:} ${psg02:} ${psg03:}

*         etc.
9,12,13,14,15     |:12 r1 :|

;--------------------------------------------------------------------------
;         B part
;--------------------------------------------------------------------------

*         Drum
2         ${voice-reserve:02,01,02,02,02,00,04,00,00,00,00,04,00,00,00,00}
2         ${B:} ${C:} ${D:} cd16d8.c16d16d8c16d16d16d16
2         |:6 ${F:} :| cd8.c16cd16d8c16 ${I:}
4         ${hhA:}

*         Bass
5         ${bass01:} ${bass02:} ${bass03:}
```

W·indows FM TOWNS PC-9801シリーズ X68000

★この前，ゴミ捨て場にパソコンが捨ててあったので「グー」でボコボコにしたら，手がキズだらけになりました。何点ですか？（埼玉県飯能市・「岩崎泰隆＞バード」16歳）……【影：ブー，10点。ベーマガ読者はやはり持ち帰って何がなんでも復活させないと。OK?】

```
208 :
209 : *       Pad
210 : 6       o3 L 4 g<g>g8.<g8.>g8            f <dcc e2e8.e16+4 ddcc
211 : 7       o4 L 4 c c>b8.<c8.>b8            b-<fee g2g8.g16+4 ffde
212 : 8       o4 L 4 e e>d16c16d16<e16>g8f8< d  agg <c1> L16 b-4>adea<f4>gceg<
213 :
214 : 6       >f1 g1 f1 g1 f1 g1 f1 <c2c2
215 : 7       L16 >b-2.<fe8. <c2.>ggr8 >b-2.<de8. c2.ggrg
216 : 7           >b-2.<fe8.  c2. ggr8 >b-2.<de8. f2e2
217 : 8       L16 d2.ag8. a2.<ccr8> d2.fg8. e2.<ccrc>
218 : 8           d2.ag8. e2.<ccr8> d2.fg8. g2g2
219 :
220 : *       Brass
221 : 10      o4 L16 e4cde8dcd8g8f8 d8>b-<da4g4gab-8
222 : 10                <c8>egb<c8.>g8ag4&g b-4adeaf4gceg
223 : 11      o4 L16 c4>ab<c8>b4.b8 b-4<f4e2 g2e8ge4&e g4f4d4e4
224 :
225 : 10      d 8 a8g8f8e2  a1    f 2. fg8. <c>agafgcdc2
226 : 11      b-8<f8e8d8c2 <c1> >b-2.<de8.  c2>a2
227 :
228 : 10      d8e8f2.  e8f8g2. d8>fb-<de4..fg8. g2g2
229 : 11      b-1         <c1>     b-2.<de8.       f2e2
230 :
231 : *       PSG
232 : 16      o3 L 0 ${psg01:} ${psg02:} ${psg03:}
233 :
234 : *       etc.
235 : 9,12,13,14,15   |:12 r1 :|
236 :
237 : ;----------------------------------------------------------------------
238 :         C part
239 : ;----------------------------------------------------------------------
240 :
241 : *       Drum
242 : 2       ${voice-reserve:02,01,00,00,00,06,00,04,00,00,00,04,00,00,00,00}
243 : 2       ${B:} ${C:} ${D:} ${G:}
244 : 2       ${F:} ${H:} |:5 ${F:} :| ${I:}
245 : 4       ${hhA:}
246 :
247 : *       Bass
248 : 5       ${bass01:} ${bass02:} ${bass03:}
249 :
250 : *       Synth.
251 : 9       o3 L 0 ${syn01:} ${syn02:} c&f&g2 c&e&g2
252 :
253 : *       Bell
254 : 12      o6 L16    e4cde8d4g8f8 d4a4g4gab-8 <c2>g8.a8.g8 b-4a4f4g4
255 : 13      o6 L16 e8 e4cde8d4g8f8 d4a4g4gab-8 <c2>g8.a8.g8 b-4a4f4g4
256 :
257 : 12      d8a8g8f2&f8 a1 f2.   fg8.    <c>agafgcdc2
258 : 13      d8a8g8f2&f8 a1 f2&f8de8.&e8 <c>agafgcdc2
259 :
260 : 12      d8e8f8b-2&b-8 e8f8g8<c2&c8>  d8>fb-<de8f&f4fg8. g2g2
261 : 13      d8e8f8b-2&b-8 e8f8g8<c2>     >b-4fb-<de8f&f8de8. f2e2
262 :
263 : *       PSG
264 : 16      o3 L 0 ${psg01:} ${psg02:} ${psg03:}
265 :
266 : *       etc.
267 : 6,7,8,10,11,14,15        |:12 r1 :|
268 :
269 : ;----------------------------------------------------------------------
270 :         D part
271 : ;----------------------------------------------------------------------
272 :
273 : *       Drum
274 : 2       ${voice-reserve:02,01,00,00,00,06,00,00,00,01,01,04,00,00,00,00}
275 : 2       cdc8c8d ${C:} ${D:} ${G:}
276 : 2       ${F:} ${H:} c8c8d8.c16cd8.c16 |:4 ${F:}  :| cccd16d8.
277 : 4       ${hhA:}
278 :
279 : *       Bass
280 : 5       ${bass01:} ${bass02:} ${bass03:}
281 :
282 : *       Synth.
283 : 9       o3 L 0 ${syn01:} ${syn02:} |:3 c&f&g4 :| |:2 c&f&g8 :|
284 :
285 : *       D.Guitar
286 : 14      o4 L16
287 : 15      o4 L16 e8
288 :
289 : 14      e8g8cde8${S:b,1}d2    ${S:b,2} d4 ${lfo1:} a4g4gab-8 ${lfooff:}
290 : 15      e8g8cde8${S:b,1}d4.r8 ${S:b,2} d4 ${lfo2:} a4g4gab-r ${lfooff:}
291 :
292 : 14      < ${S:b,3} c2 ${lfo1:} >g8.a8.g8 b-4a4f4g4
293 : 15      < ${S:b,3} c2 ${lfo2:} >g8.a8.g8 b-4a4f4g8
294 :
295 : 14      f2g4a4 g2<c2      dc>a<c>agagf8gad8ef <cd>gafgcdc2
296 : 15      d2e4f4 e2 a2&a8  <dc>a<c>agagf8gad8ef <cd>gafgcdc2
297 :
298 : 14      d8e8f8b-4.a8b-8 e8f8g8<c2&c8> d8>fb-<de8f4&ffg8. g1
299 : 15      d8e8f8b-4.a8b-8 e8f8g8<c2>>    b-4fb-<de8f8. de8. f1
300 :
301 : *       PSG
302 : 16      o3 L 0 ${psg01:} ${psg02:} < |:3 c&f&g4,%6 :| |:2 c&f&g8,%6 :|
303 :
304 : *       etc.
305 : 6,7,8,10,11,12,13          |:12 r1 :|
306 :
307 : ;----------------------------------------------------------------------
308 :         Coda
309 : ;----------------------------------------------------------------------
310 :
311 : *       Drum
312 : 2       ${voice-reserve:02,01,00,00,00,06,00,00,00,01,01,06,00,00,00,00}
313 : 2       cccc16d16d16d16              c %52 c %56 c %60 c 6r6 c 1
314 : 4       ${hh02:} ${hh02:} f+4 f+4 f+%52 f+%56 f+%60 f+6r6 f+1
315 :
316 : 2       u100 c8c8c8 c1 r2..d32d32c16
317 : 4            r8r8r8 r1 r1
318 :
319 : *       Bass
320 : 5       o3 L 8 crcr16c16 crcr c%26r%26 c%28r%28 c%30r%30 c6r6 c1
321 : 5       u120 c8c8c8 c1& c1
322 :
323 : *       Synth.
324 : 9       o4 L 0 |:4 c&e&g4 :| c&e&g%52 c&e&g%56 c&e&g%60 c&e&g3 c&e&g1
325 : 9       u120 |:3 c&e&g8 :| c&e&g1+1
326 :
327 : *       D.Guitar
328 : 14      o4 g1 g%26r%26 g%28r%28 g%30r%30 g6r6 g1 u127  >c8c8c8 c1+1
329 : 15      o4 e1 e%26r%26 e%28r%28 e%30r%30 e6r6 e1 u127 >>c8c8c8 c1+1
330 :
331 : *       PSG
332 : 16      o4 L 0 |:4 c&e&g4 :| c&e&g%52 c&e&g%56 c&e&g%60 c&e&g3 c&e&g1
333 : 16      u120 |:3 >>c&<c&<c&e&g8 :| >>c&<c&<c&e&g1+1 r%1
334 :
335 : *       etc.
336 : 6,7,8,10,11,12,13       r1 r%52 r%56 r%60 r3 r1 r8r8r8 r1 r1
337 :
338 : ;----------------------------------------------------------------------
339 : 2,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16      @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
340 : ;----------------------------------------------------------------------
341 : ;       end of file.
342 : ;----------------------------------------------------------------------
343 : ;        以下は確認用データです。入力する必要はありません。
344 : ;・クロックカウント情報
345 : ;          Trk:      Total: LP Start:    LP End:  LP Total
346 : ;             1:        0mc
347 : ;             2:    10864mc
348 : ;          4～16:    10864mc
349 : ;・チェックサム
350 : ;       1     6     11    16    21    26    31    36    41    46    Total
351 : ;     0 ..... .PU7C .3AU7 .HHU. H7ZAK 1.6KW ZM1.. ..7T. 10N4H ZXXGT  58E2
352 : ;    50 86SF. TC29H 6G8A. .G2S4 HRMSY KH.XU 2NEM8 7GFT9 M3Z3. 2SXPU  FDB2
353 : ;   100 8...N T0KE2 X73CE Y.3.1 .70PG U.8.J X6R.8 ..T1D U.9D. NHPZ.  CEC1
354 : ;   150 MW9.4 2.YE. .K..T 1AKW. 9C.NP 17.WK S.MNT .MB.4 P.Y6. .1..T  72B5
355 : ;   200 1CMW. 9C.NP 7P.WX FF0.M Z6E.U R.R9. 4P.Y6 ..G.. TMNFW .9C.3  8BFB
356 : ;   250 9.TBB .KK.N T.4P. Y9..4 ..T2J NW.9C .39.W MJ.Y0 .SM.4 F.AX.  1E96
357 : ;   300 4D.YZ ..H.. T055. X7.99 Y.3FC .W85. 49L.Y 3..X. ..... .....  4BCF
358 : ;----------------------------------------------------------------------
359 : ;Total XH4E6 J3NMW EJRK0 E02W4 25642 S0WTA L4B5W R4REF E034Y ZN5X8  B047
360 : ;----------------------------------------------------------------------
```

★ラジオに出ても恥じぬようなペンネームをつけてください。(兵庫県神戸市・いのさん(仮)16歳)……【影:「いのさん」もいいと思うけどなぁ。……「いのやん」とか「いのっち」とか「いのりん」とかどうかな?…え?やだ?…じゃあ「いのさま♥」とか…ブツブツ。】

♬ザ・ゲーム ミュージック プログラム♬

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC-55用

サンダーブレード
～Burning Point～

●深津　将生(17歳)　©SEGA

はじめに

セガの３Dシューティング「サンダーブレード」より「Burning Point」です。

解　説

この曲はSpice＋SC-55(GS)用です。でも特殊なことはしておらず音色もほとんどキャピタルなのでGM規格に準拠した音源ならどれでも再生可能でしょう。

今回はX68K版のサンダーブレードのMT-32アレンジをもとに作りました。今回はそこから採譜したのですが，この曲のようなコードは今までやったことがなかったので結構手間取りました。まあ，バッキングのピアノが採れれば後は楽でしたが。あと，原曲でもそうだったんですが，全体的に生演奏っぽくしたつもりです。特にドラムはベロシティを変えたり，タイミングをずらしたりするのが多いです。でもメロディのピアノがあまりうまくいってません。

最後に

ちょっと前から，マーベラスエンターテイメント社からセガの体感ゲーム音楽の復刻盤が出ていますが，昔のGMファンにとっては嬉しい限りです（特にアフターバーナーには感涙）。こんなふうに今では滅多に聴けなくなった曲などを原曲そのままに収録するのは，その曲やゲーム自体が持つ本来の雰囲気や姿を伝えるよい方法だと思うので，これからもぜひ続けてほしいと思います。

★参考にしたもの

・X68K版Thunder BladeのMT-32アレンジ版の同曲

GORRY先生より一言

これまた難易度の高い，シブい曲を投稿してくれました。この長さのリストが…と思うくらいカッコいい曲です。

SC-55用となっていますが，SC-88Proで聴くと，よりよくマッチした音になります。曲調と音色のコンビネーションが抜群，しかも音源を選ばないうまいアレンジです。

『サンダーブレード～Burning Point～』のプログラム・リスト

```
==== tb2.smc ====

;------------------------------------------------------------------------
;
;          Thunder Blade [Burning Point]
;
;                    (C)SEGA
;
;                SPICE ver.1.08C
;
;------------------------------------------------------------------------
#include                      <smfstd.smi>
#include                      <smf_gm.smi>
#include                      <rol_gs.smi>
;------------------------------------------------------------------------
#music-name                   "Thunder Blade [Burning Point]"
#copyright                    "(C)SEGA"
#programmer                   "深津 将生"
#instrument                   "SC-55"
;------------------------------------------------------------------------
#division                     48
#tempo                        126
#beat                         4/4,48,8
;------------------------------------------------------------------------
#define                       WT:r192+?1                            ;Initializing Wait.
#define                       RC:${X-REVERB-SEND-DEPTH:?1}    ¥     ;Reverb/Chorus&Wait
                                 ${X-CHORUS-SEND-DEPTH:?2}    r192-?3 @%1
;------------------------------------------------------------------------
2                             @{TRACK-NAME:"JAZZ DRUM(Snare & kick & Tomtom)"}
3                             @{TRACK-NAME:"JAZZ DRUM(Hi-hat)"}
4                             @{TRACK-NAME:"JAZZ DRUM(Clash Cymbal)"}
5                             @{TRACK-NAME:"JAZZ DRUM(Ride Cymbal)"}
6                             @{TRACK-NAME:"Bass"}
7                             @{TRACK-NAME:"Piano(Backing)"}
8                             @{TRACK-NAME:"Piano(Melody)"}
```

★さて，☆を書いてあるハガキは何枚あったのでしょう。…と書いてあるハガキは何枚あったのでしょう。（岡山市・遠藤　健18歳）……【影：っていうか☆が書いてあるハガキだけで数枚しかなかった。ちょっと悲しいかな。御中って書いてくれる人も少ないのだけど…。】

```
9                          @{TRACK-NAME:"Trombone(Melody)"}
10                         @{TRACK-NAME:"Celesta"}
;--------------------------------------------------------------------------------------
@s      1,0, 15,15,0, 1,1,-512, 15,15,-512, 1,1,0, 16,16,0,     @l      ;CH4 Picth
@s      2,0, 16,16,0, 0,0,-10, 15,15,-10, 1,1,0, 16,16,0,       @l      ;CH4 Exp.
;--------------------------------------------------------------------------------------
1                          @{REM:"Initializing."}
1                          ${ROLAND-GS-RESET:}              r48
1                          ${RESET-ALL-CONTROLERS:}         r48      r480 @{REM:"Start"}
;--------------------------------------------------------------------------------------
2,3,4,5 @z10               ${WT:0}
6       @z1                ${WT:4}
7       @z2                ${WT:8}
8       @z3                ${WT:12}
9       @z4                ${WT:16}
10      @z5                ${WT:20}
;--------------------------------------------------------------------------------------
2               @32  v120 u120 @q0 o2 ${RC:70,10,0}  l16 q%2 r1 @]+13 @[-13
3                         u90  @q0 o2 ${RC:70,10,0}  l16 q%2 r1 @]+15 @[-15
4                         u85  @q0 o3 ${RC:70,10,0}  l4  q%2 r1
5                         u100 @q0 o3 ${RC:70,10,0}  l4  q%2 r1
6               @37  v105 u120 @q1 o1 ${RC:30,10,4}  l16 q%0 r1 @]+5 @[-5
7               @1   v100 u110 @q1 o3 ${RC:60,15,8}  l16 q%0 r1 @]+5 @[-5
8               @0   v110 u120 @q1 o5 ${RC:60,15,12} l16 q%0 r1 @]+5 @[-5
9       @@1,0   @57  v110 u110 @q1 o4 ${RC:70,10,16} l16 q%0 r1 @]+5 @[-5
10              @8   v50  u110 @q1 o5 ${RC:50,0,20}  l16 q%0 r1
;----------------------------------------JAZZ DRUM(Snare & Kick & Tomtom)
;
2                          ${BENDER-RANGE:1}
;
2       @B-4096
2        |:0
2        |:2 dc16-64[[[[d48+64]d48]d24]d24]dd : cc:| bc
2       ddcd<c24>b24a24<c24>b24a24f0&c0&d4c0&d4
2       c8.cr4c4c0&d8.c c8.cc0&d8.c c0&dc16-64[[[d24+64]d24]d24c0&d]ddd
2        |:4 c8.cc0&d8.cc8.c c0&d16.[[[d32]d]d] : c8.cc0&d8.c c8.cc0&d8.c:|
2       c8.cc0&d4c0&dc16-64[[[d24+64]d24]d24c0&d]dc0&dd
2        |:2 r8c8c0&d4r8.cdcc8 r8c8c0&d4r8.cdc8.
2       rc8.dc8cdc16-64[[[d24+64]d24]d24d]d<c>d c0&d8c8c0&d4r8.c[d]cc8
2       r8c8c0&d4r8.cdcc8 r8c8c0&dgcc8c8cd4
2       c0&d4c0&d4d8-64[[[[d48+64]d48]d24]d24d]d<c>d [[[d0&<c>d]b0&d]da0&dd]d0&gd
2       g0&c8c8c0&[g]d0&<c>c0&[b]c0&[a]:|
2        :|
;----------------------------------------JAZZ DRUM(Hi-hat)
;
3        |:0
3        |:2 f+]]a+[[f+f+:| |:3 ]f+8[f+8f+8f+8:|
3       ]]a+[[f+r]]a+[[ [|:5 f+]f+[f+f+:| f+8f+8f+8f+8
3        |:4 f+f+f+f+ f+]]a+[f+f+ [|:8 f+:| f+]]a+[f+f+[ |:4 f+:| : f+ |:7 f+:|:|
3        |:4 f+8:|
3        |:2 |:24 f+8:| f+]]a+[f+]a+[f+8[f+8 f+8f+]]a+[f+8[f+8 |:4 f+8:|
3       f+]]a+[f+]a+[f+8[f+8 |:24 f+8:|:|
3        :|
;----------------------------------------JAZZ DRUM(Clash Cymbal)
;
4        |:0
4       r2a2a2aa a8.a16r2.r2a2 a1 |:6 r1:| r2a2 |:2 |:6 a2.a:| |:8 a4:|:|
4        :|
;----------------------------------------JAZZ DRUM(Ride Cymbal)
;
5        |:0
5        |:20 r1:| |:32 d+4:|
5        :|
;----------------------------------------Bass
;
6        |:0
6       eer8eer8r2ee8er4<c4>b4e8.e8e<de>e8ee8e<de>
6       ]e8<<e>>ee<<d>>ee<<d->>ee<<d>>ee<<de>>[
6        |:4 e8ee8e<de>eee8e<de>e e8ee8e<ded-8<d->d-d<d>e-<e->>:|
6        |:2 g-4r4<eg->bb<d->aef g-8r4.g-8g-8rfr8
6       e8.er4eee8ee8e <de>ee8e<de>e8ee8e<de d8.dr4ga>dd<c<c>c8 |:4 d8<d8>:|
6       c8<c>cc<c>cc d8<d>dd<d>dd e8<e>ee<e>ee >f8<g-8>f8<g-8:|
6        :|
;----------------------------------------Piano(Backing)
;
#define          H:Z3,10,14
#define          I:Z4,10,14
#define          J:Z4,7,11,14
;
7        |:0
7       $H g-g-r8g-g-r8r2g-g-rg-r4g-4 $I f4e8.er2.r1 [
7       $H e1r8er8er8 $J f4f8. $H e&e1r8er8er8 $J f4f8. $H
7       $H e&e1r8er8er8 $J f4f8. $H e&e1r8er8er8 $J f4f4
7        |:2 $H g-2. $I er8. $H g-2. $I fr8. $H e2. $I dr8. $H e2. $I e-r8.
7       $I d2. cr8. d1 c2d2e2f2:|
7        :|
;----------------------------------------Piano(Melody)
;
8        |:0
8        |:4 r1:|
8       r1 r8g-[[[d>b]]<d>[be[g2]>
8       r1 [[e16+64g16-64b-<d->g16+64b-16-64<d-e>]
8       b-16+64<d-16-64eg]e16+64g16-64b-<]d->
8       g-0&d4..r<]g-0&d4.g-0&dg-0&d
```


★電車でGO，ついにSL登場か!?石炭を入れなければ動かない？（埼玉県比企郡・**金子恵介15歳**）……【**影**：ゲーセンで肉体労働。…気持ちイイ汗をかこう♥って感じ。**編**：だれもプレイしない予感が…。私は新幹線でOKです。**影**：なにっ!?編君～，ロマンがないなぁ。】

```
128 : 8         |:19 r1:|
129 : 8         :|
130 : ;-----------------------------------------Trombone(Melody)
131 : ;
132 : 9                          ${BENDER-RANGE:16}
133 : ;
134 : 9         |:0
135 : 9         |:12 r1:| W127
136 : 9         a-2&a-8aa-g-4[a-2.]g4 g-2.e8g[g-&g-2.]f4 e2.d8f[e&e1]
137 : 9         dc[d]red[e]rfe[f]rgf[g]r SW2,256,-1 SB1,256,-1 e4f4g-4g4 SW2,0 SB1,0 <
138 : 9         a-2&a-8aa-g-4[a-2.]g4 g-2.e8g[g-&g-2.]f4 e2.d8f[e&e1]
139 : 9         dc[d]red[e]rfe[f]rgf[g]r SW2,256,-1 SB1,256,-1 e4f4g-4g4 SW2,0 SB1,0
140 : 9         :|
141 : ;-----------------------------------------Celesta
142 : ;
143 : 10                         ${X-PART-PANPOT:0}
144 : ;
145 : 10        |:0
146 : 10        |:12 r1:|
147 : 10        |:2 g-a<ea-ea->a<ea-e>ag-ea-<dg-> g-a<ea->g-<a->a<ea-e>ag-fa<e-g>
148 : 10        eg<dg-dg->g<d>eg<dg->dg-<ce> eg<dg->g<g->e<d>g<g->e<d>e-g<d-f>
149 : 10        dg-<cec>g-<cec>g-<ce>ceb-<d> dg-<cece>g-<c>g-<ce>g-<c>g-d<e>
150 : 10        ceb-<d>eb-<d>c dg-<cec>g-<ce> ea-<dg->ea-<dg-> fa<e-ge>afa:|
151 : 10        :|
152 : ;-----------------------------------------Track Data     ※ここから先は打ち込む必要ナシ
153 : ;
154 : ;         Trk:      Total: LP Start:    LP End:  LP Total:
155 : ;           1:      576mc
156 : ;           2:    11810mc     576mc     5952mc     5376mc
157 : ;           3:    11810mc     576mc     5952mc     5376mc
158 : ;           4:    12000mc     576mc     5952mc     5376mc
159 : ;           5:    11904mc     576mc     5952mc     5376mc
160 : ;           6:    11832mc     576mc     5952mc     5376mc
161 : ;           7:    12096mc     576mc     5952mc     5376mc
162 : ;           8:    11904mc     576mc     5952mc     5376mc
163 : ;           9:    11904mc     576mc     5952mc     5376mc
164 : ;          10:    11904mc     576mc     5952mc     5376mc
165 : ;
166 : ;-----------------------------------------Check Sum
167 : ;
168 : ;         1     6     11    16    21    26    31    36    41    46     Total
169 : ;     0 ..... ....P U7.21 RR.HY U.Y.W .SHA7 8K409 .MB.N 7P.NL 5NCU.  633E
170 : ;    50 1SX30 JMAW. .R.D5 2K871 1MW64 0..H3 4AET3 G..WK 0..8H G..L4  7EC7
171 : ;   100 7APPY 0..GH H.0FL ZM6G. .E9E6 Y6R1. .W.T5 4B4WH ..C.J 6HBRK  A2FC
172 : ;   150 X.... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... .....  0F5F
173 : ;  ---------------------------------------------------------------------
174 : ;  Total L60H3 0H26N SRWME DBTKA 692NC 5FH6D FGEGK 2T9M0 9ZUJ1 CUNMA  55D3
175 : ;
176 : ;-----------------------------------------[EOF]
```

共通MIDI-MML言語「SPICE」システム

私たちBM音楽スタッフ一同は，さまざまな機種・環境で共通に使えるMML (Music Marco Language)システムを制作しました。その名も「SPICE」。このシステムは，現在インターネット上で公開されています。現在の最新版はV1.12Aです。

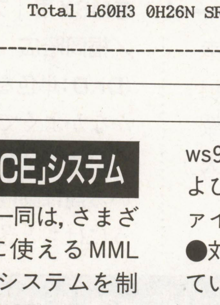
共通MIDI-MML言語「SPICE」システムは，以下の特徴をもっています。
●MMLを変換してSMF（スタンダードMIDIファイル）を出力する。
●動作環境はX68000, MS-DOS, Windows95, NT(コンソール), Free BSD, およびLinux, すべての環境で同じMMLファイルを同じ方法で使用できる。
●対応音源は，GM, GS, XGが用意されているが，さらにユーザーが拡張することも可能。
●フリーウエアであり，配布規定を守るだけで，無料で使用できる。

「SPICE」システムは，以下のWEBページ上で公開されています。
URL＝http://www.shonan.ne.jp/~gorry/spice/
「SPICE」システムについての質問は，このホームページから参照できる会議室か，以下のアドレスへのE-MAILで受け付けています。
E-MAIL＝gorry@shonan-inet.or.jp
「SPICE」システムを使用したミュージック・プログラムの投稿を本誌でも受け付けています。上記E-MAILか以下の宛先までご応募ください。

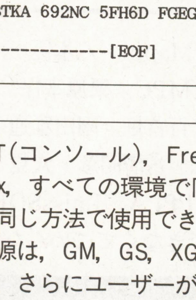
〠141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部
「ミュージック・プログラム・コーナー」係

「SPICE」システムは，コンピュータ・ミュージックマガジン(1,620円)の付録CD-ROMにも毎月収録しています。

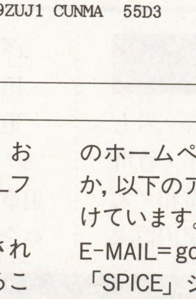
評…おーどるおどる…猫？(影)
by 月夜見猫



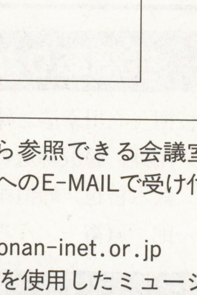
評…暑かったり寒かったりもう…(影)
by AkiYo



評…海…いいなぁ。仕事…しくしく(影)
by cocofille

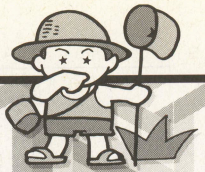


評…ファンコール…かな？(編)
by ルドルフ



評…てんぐさ？ なんか歩いてるよ(影)
by フェイル

★最近OFコーナーに載らなくなってしまった。(島根県大田市・長田繁幸15歳)……【影：ほら，載ってる。オーケーオーケー♥…ということで，見捨てないでね。つぐ美：調子いーというか，なんていうか…。影：なんだよう，その目は。私がなにか悪いことしたとでも!?】



マイコンBASICマガジン

明日のスター・プログラマー

創刊200号記念 プログラム・コンテスト 7月号中間集計報告

つぐ美：プログラム・コンテストの7月号の中間集計です。

影：今月もなかなか白熱してますね。

Dr.D：PC-98，VB，Qbasicと，投稿に勢いの見える作品が上位にきている感じかな。激戦を勝ち抜いて掲載されただけあって，プログラミング技術，アイデア，どれをとってもがんばりが伝わってくる。

編：逆に，FM TOWNSやX68000の投稿が寂しいです。力作をお待ちしています。

影：他機種に負けるな！　ミュージック・プログラムも善戦しているぞ！

順位	エントリーNo.	タイトル	氏名（年齢）	票数
1	⑦-11	張り込み	まるでぱらん（37歳）	155
2	⑦-3	ボタンを探せ！	佐藤　卓（16歳）	121
3	⑦-1	移植版 Triangle	工藤俊介（18歳）	98
4	⑦-9	LADY BLUE 2	復活のアンバランス（23歳）	84
5	⑦-4	移植版 MIRRORS-FRASH	北倭行脚（25歳）	77

（7月3日現在の集計結果です）

今月はもう一歩のところでしたで賞

●Visual Basic5.0用「CATCH!」
／鈴木善也

（**編**：上から降ってくるブロックをひたすら受け止めるという，単純でありながらなかなか燃えるゲームです。もう少し別の要素を付け加えるとさらによくなると思います）

●PC-9801用「METAL BALL」
／小澤俊樹

（**影**：相手の玉をはじいてヒット・ポイントを減らすという対戦ゲーム。慣れるとかなり熱いが，慣れるまでのとっつきにくさをもう少し解消してくれるとよかったな）

●MSX用「フェアリィズ　がんばっ！」
／桐岡昭広

（**Dr.D**：単色ながらキャラのデザインがなかなかよくできている。ただ単に撃ち合うだけではゲームとして厳しい。撃っている間は動けないというのもルールと言うにはちと苦しいかな）

投稿ありがとう

小澤俊樹／立川幸浩／妹山喜次郎／岩上圭吾／雨蛙／藤沢耕造／佐藤紅平／竹川友章／鈴木善也／峠恒司／伊藤哉和／大串圭一郎／原裕一／うろたす／黒沢信次／澤田広正／Mappi／八木優一／辻智幸／田中雅之／MPC／栗原幸保／Naokiti／道上和佐／百首畑／園田雅通／大滝敏三／小椋隆志／古溝昭彦／穴見　滋／大迫章久／KAPPPA／ImissSOFT
※全員紹介できなくてごめんなさい。

影さんの マジック・ボックス
（ワンテク&アイデア募集コーナー）

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。

あて先：〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

今月のワンポイント・テクニック

```
==========================================
影さんのマジックボックス
ワンテク&アイディア募集コーナー
==========================================
```

1行プログラム
1行電光掲示板

対象：FMTOWNS／II　及び　FMV-TOWNS
F-BASIC386 V2.1 ／ V1.1L21 以降

タイトル通り、電光掲示板です。画面を文字がスクロールします。
ちょっとブレて見えますが、それなりに電光掲示板らしいので見逃してください。
止めるときは、[BREAK]キー を押しましょう。
このプログラムでは、OUT命令でハードウェアスクロールとズームをかけています。
スプライト画面を使用しているときと、使用していない時とでは、Y方向のズーム倍率の数値が異なります、参考までに。
表示文字を変えるときは文字数オーバーにならないように注意して下さい。

```
10 SCREEN@ 1:CLS:SPRITE ON:A$="FMTOWNS電光掲示板":SYMBOL(80,8),
   A$,1,1,2,,,1:OUT &H440,&H1B,2:OUT &H442,7*16+15,2:WHILE (-1):VX=0
   :WHILE(VX<320):SPRITE TIME:OUT &H440,&H11,2:OUT &H442,VX¥2,2:VX=
   VX+1:WEND:LINE(78,0)-(81+LEN(A$)*8,31),XOR,2,BF:WEND:END
```

By ほたるいか. P.N.

▲by ほたるいか

文字を詰めて表示する
for PC−E650互換シリーズ

```
TSUMERU. BAS -----------------------------------
1 CLEAR :CLS :INPUT T$:FOR T=OTO LEN T$-1:IF MID$
  (T$,T+1,1)=" "LET A=A+3:GOTO 3
2 FOR X=OTO 5:B=G,G=0:FOR Y=OTO 7:G=G+POINT (T*6+
  X,Y)*2^Y:NEXT :GCURSOR (A,23):GPRINT G:A=A-(G+B>
  0)
3 NEXT :NEXT :LOCATE 0,3:END
-------------------------------------------------
```

Windowsなどの画面に使用される文字で、文字ごとに文字幅が設定されていて、文字間の間が不自然に広がらないようになっているフォント（プロポーショナルフォントでしたっけ）。あれはかっこいいと思いませんか？ それを無理矢理ポケコンで再現（表示だけ）するプログラムです。
RUNしたら適当な文（英文小文字がお勧め）を入力して下さい。よけいな幅を詰めた文字が表示されます（スペースは判別します）。

新潟県西蒲原郡
by　D'sP

▲by D'sP

タイトル文字表示　2LINE Program
対応機種：PC-9801/9821 シリーズ互換機
(N-88 日本語BAISC(86)DOS/DISK-BASIC)

DISK-BASIC用

```
1 SCREEN 3,0:CONSOLE,,,1:COLOR,0:CLS 3:S$="タイトル
表示":M=6:XX=0:YY=140
2 S=KLEN(S$):LOCATE 1,0:COLOR 0:PRINT S$:COLOR 7:FO
OR I=0 TO S-3:PUT(16*I,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$
(S$,I+2,1)))),PSET:NEXT:WHILE INKEY$="":C=0:WHILE C
=0:X=RND*16*S:Y=RND*16:C=POINT(X,Y):WEND:X=X*M+XX:Y
=Y*M+YY:LINE(X,Y)-STEP(M,M),7,BF:WEND:END
```

DOS-BASIC用

```
1 SCREEN 3,0:CONSOLE,,,1:COLOR,0:CLS 3:S$="タイトル
表示":M=6:XX=0:YY=140
2 S=KLEN(S$):LOCATE 1,0:COLOR 0:PRINT S$:COLOR 7:FO
R I=1TO S:PUT(16*I-9,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$(S
$,I,1)))),PSET:NEXT:WHILE INKEY$="":C=0:WHILE C=0:X
=RND*16*S+9:Y=RND*16:C=POINT(X,Y):WEND:X=X*M+XX-M*9
:Y=Y*M+YY:LINE(X,Y)-STEP(M,M),7,BF:WEND:END
```

実行すると文字が浮き出てきます。タイトルに使ってみてください。
その他，LINE　文の　,BF　を消したり，STEP(M,M)をSTEP(0,0)に変えてみてもおもしろいと思います。
ちなみに，何かキーを押すと終了です。

主な変数：(XX,YY) …… タイトル文字を表示させる座標
M …………… 倍率
S$ ………… タイトル文字

▲by 岩上圭吾

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料（消費税込料金となっております。）

電気店	¥16,000	マイコンBASICマガジン	¥6,120
ラジオの製作	¥ 8,400	OAビジネスパソコン	¥6,800
電波新聞縮刷版	¥82,000		

■ 年間購読の特典

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

∵振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。
お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

00150-3-51961

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名 株式会社 電波新聞社

料金　特殊取扱

通信欄			
※ 定期購読誌名	※新規 継続	購読期間 年 月号より 年間	送金額（送料当社負担） 円
御希望誌・ソフト・グッズ名		冊数	送金額（送料共） 円
			円
フリガナ 送付先住所 □□□-□□		産業分類	所属又は職種
フリガナ 送付先御氏名		電話 TEL	年令 才 / 性別 男・女

払込人住所氏名（郵便番号　　）※

（電話番号　－　－　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）（私製承認 東 第1005号）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 00150-3 通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください 51961

加入者名 株式会社 電波新聞社

金額 ※ 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み） 円

特殊取扱

受付局日附印

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております）

97．4現在

図解エレクトロニクス工作⑩	1,835円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,039円	〒310円
LAN対応データベースの構築ガイド	2,854円	〒310円	デジタルICのすべて	1,937円	〒310円
ロータス・アプローチ96活用ガイド	1,835円	〒310円	DVD & DVC 入門基本18章	1,529円	〒310円
Windows 95 活用ガイド	1,631円	〒310円	オール・アバウト・ウォーザード	1,509円	〒310円
ロータス・ワードプロ96活用ガイド	1,835円	〒310円	ビジュアルBASIC講座	1,988円	〒310円
新ビデオ技術ハンドブック	2,345円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,988円	〒310円
マルチメディアの基礎技術	2,039円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,689円	〒380円
SEのための情報・システム工学入門	2,039円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集 3級・4級	2,039円	〒310円
VTRのすべて増補改訂版	2,141円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,529円	〒310円
TVのすべて改訂版	1,988円	〒310円	JRA-VAN通信スターターブックforウィンドウズ	3,975円	〒240円
マイクロAccess 95活用ガイド	1,835円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1,988円	〒380円
新オシロ・ロジアナ入門講座	2,243円	〒310円	CD技術のすべて	2,039円	〒310円
まんが電気学入門増補改訂版	1,325円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,631円	〒310円
図解コンピュータ基礎工学入門	1,937円	〒310円	たのしい電子工作④	1,580円	〒310円
マイクロコンピュータのすべて	1,937円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,937円	〒380円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03-3445-8201(ダイヤルイン)	関東総局	0273-26-3206	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361	静岡支局	054-289-0121	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411	新潟支局	025-245-2526	鹿児島支局	099-226-3630
名古屋支局	052-261-4541	松本支局	0263-36-2266		
札幌支局	011-641-5591	金沢支局	0762-63-8661		
仙台支局	022-227-7211	京都支局	075-221-8021		

キ リ ト リ 線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名	プログラム名	氏名	住所	TEL番号
			〒	
		年齢　　歳		応募年月日　年　月　日

マイコンBASIC 応募カード

キ リ ト リ 線

郵 便 は が き

切手をお貼り下さい

141-8715

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊
マイコンBASICマガジン
編集部⑨

200号記念キャンペーン応募用

ご住所（ふりがな）	〒　　都・道　府・県		
電 話	－ －		
ご氏名（ふりがな）		年 齢	歳
		性 別	男・女
職業：		勤務先または学校名：	
本誌を　毎月　・時々　・初めて読む		何人で読みますか　（　　）人	

お楽しみプレゼント⑨応募欄
＊257ページを見て，希望品名と番号を一つだけご記入ください。
希望品名

創刊200号記念プログラム・コンテスト投票欄
（投稿プログラム・コーナーのタイトル上にエントリーNo.があります。
よいと思うプログラムのエントリーNo.を記入してください。）

1		2		3	

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン⑨ 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。

パソコン

Windows環境にある(98　95　3.1)　　ない

周辺機器

ゲーム機

●今後購入予定のコンピュータ機器は？

パソコン

周辺機器

ゲーム機

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？

1位：　　2位：

3位：　　4位：

●今月号の本誌でつまらなかった記事(タイトル名)は？

●本誌で紹介してもらいたい記事は？(具体的に)

●別冊付録「DOS/V製作」でとりあげてもらいたい内容は？

●あなたの趣味は？

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

	掲載ページ	資料請求番号
♠ハード／アクセサリ		
NEC	表2～前付カラー3	1
ローランド	前付カラー11	2
◆メディア		
帝人	前付カラー5	3
TDK	前付カラー6	4
日立マクセル	前付カラー7	5
ソニー	表4	6
♥ソフト		
富士通ミドルウェア	前付カラー8	7
電脳組	前付カラー10	8
テラネットプロダクト	中付カラー155	9
光栄	中付カラー156～157	10
アンバランス	中付カラー158～159	11
SPS	中付カラー160	12
システムソフト	中付カラー162	13
日本ファルコム	記事中カラー217, 表3	14
◆学校関連		
代々木アニメーション学院	前付カラー9	15
日本ゲームソフト学院	前付22	16
東京ゲームデザイナー学院	後付275	17
♣中古基板販売		
キョーワインターナショナル	後付274	18
別冊付録DOS/V製作		
アイラブPCライフ事務局	別冊付録表2	19
日本IDT	別冊付録表4	
ロケットサポートセンター	別冊付録記事中	
ピーシーショッププピーテン	別冊付録記事中	

キリトリ線

絶賛発売中!
Windows95&98
CD-ROM
¥6,800〈税別〉
最低1年間ネットワークサービス利用無料
これ!
これに決め打ち!
ネットワーク対戦麻雀ソフトの決定打!
コンピュータ対戦もしっかりノッて登場!!
ネットワーク対戦麻雀
雀賢荘
じゃんけんそう
URL.http://www.terra.ne.jp
●イラスト・・・増田　英
※Microsoft、Windows は米国Microsoft Corporation の登録商標です。
「最高位戦 日本プロ麻雀協会」の一流プロ雀士が対戦に参加!
麻雀専門誌「近代麻雀」(竹書房)監修
●「近代麻雀」誌上にて結果が掲載される対戦大会を毎月実施。
●大会上位者にはプロと確実に対戦できるVIPサロンへご招待。
●10級から段、名人までの階級制でレベル差による不満を解消。
●コンピュータ対戦でも昇級可能なネットワークとの連動を実現。
●昇級時にはゲーム・音楽ソフトなど数々の賞品をプレゼント。
●見やすいグラフィックと簡単操作でストレスなしの快適環境。
●自キャラをCGやデジカメで撮った写真に置き換えられます。
スタッフ募集!
企画・営業担当
※まずはお電話ください。
■動作環境
Windows95&98
本体:Pentiumを搭載したDOS/Vマシン(推奨100MHz以上)
メモリ:16MB 以上(推奨32MB以上)
必要空きHD容量:25MB以上(うちDirectX15MB)
ディスプレイ:解像度800×600以上 256色以上表示可能
※ダイアルアップ又はダイレクト接続でインターネットに接続できる環境。
※DirectXがプロバイダによって利用できない場合があります。
株式会社テラネットプロダクト
〒213-0012
神奈川県川崎市高津区坂戸3-2-1
かながわサイエンスパーク西714A
TEL.044-819-2206

『三國志VI』本体にパワーアップキットをプラス!
三國志VI withパワーアップキット Windows®95/Windows NT®4.0版 ●価格:15,800円

●**史実を再現した戦術シミュレーションモード追加!**
3人の英雄の史実上の戦争を再現。戦術でプレイする三國志!

●**歴史イベントの楽しみが何倍にもなる!**
イベント多数増加。また、繰り返し楽しめるコレクション機能を搭載!

●"210年・入蜀"など新シナリオを多数追加
●好評の一騎討ちモード搭載
●武将・都市・群雄・アイテムエディット機能搭載
●ゲーム世界を深める充実のデータベース

Windows®95/Windows NT®4.0版
価格:6,800円
8/28発売

<攻略本>三國志VI ハンドブック 上 下 各2,000円 <小説>超・三國志 上 中 下 今戸榮一・訳編 各971円 <歴史ポケットシリーズ>三国志武将列伝 周瑜伝 上 下 今戸榮一・訳編 各690円:8月下旬発売予定/爆笑三國志①~④各570円

あなたの手でつづられる、
ドラマチック幕末。

リコエイションゲーム
維新の嵐®
幕末志士伝

●プレイヤーだけの幕末史…坂本竜馬、土方歳三の2本のシナリオに加え、オリジナルキャラクターも作成可能。
●SLG初の情報戦ゲーム…史実上、重要な武器の役割をはたした「情報」のもつ力を導入!
●カードバトルで熱い「説得」…カード運の要素が絡み、緊張感が高まる本格的な駆け引き!
●戦略性・戦術性ともに高い戦闘シーン
●キャラクターデザインは気鋭のイラストレイター小島文美氏
●**好評発売中・Windows®95版:9,800円**

<攻略本>
維新の嵐・幕末志士伝 ハンドブック ●2,200円
<バラエティ>
【歴史ポケット】爆笑新撰組 ●570円

CGデザイナー募集 [特にアクションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲームの経験者優遇いたします]
※CG開発機材:SGI インディゴII インパクト、SGI O2 R10,000、インターグラフ TDZ−310
●資格/①専門卒以上22~36歳位 ②実務経験2年以上 ●待遇/当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年2回('97実績7.35カ月)、社保完備、独身寮・社宅完備、完全週休2日制、年間休日126日。●株式東証二部上場
◎履歴書及び職務経歴書、作品(5点以内)を下記までご送付ください。追ってご連絡いたします。作品は選考後ご返却いたします。秘密厳守、歴不返。不明な点は担当者までお問い合わせください。
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 株式会社光栄 総務部 人事課BM係 TEL.045-564-3111(直) 担当:兵士(ひょうど)・児玉

これらの商品は、全て当社にて動作確認済みです。

Windows®98対応

ONLINE THE NOBUNAGA

インターネットに権謀術数が渦巻く。

―ネットワークで戦国を制せ―

生き残りをかけた大名対大名の外交戦略が、いまネットワークに実現。特定のプレイヤーと会話ができる書状システムで、同盟、裏切り、偽文書といった戦国大名の虚々実々の駆け引きが楽しめる。刻一刻と変化する陣取りを可能にする勢力圏システム、テンポのよいゲーム展開を約束する同時ターン制。100万人の支持を誇る歴史シミュレーションゲーム、ついにネット世界へ。

信長の野望® Internet

20th Anniversary
20周年記念特別作品

ホームページ → http://www.koei.co.jp/

10月発売予定

Windows®95/Windows NT®4.0版・価格:7,800円

皆様のご愛顧に感謝の気持ちをこめて! 好評実施中!!

20th Anniversary いまならついてる テレホンカード 光栄20周年記念キャンペーン

以下の対象商品にもれなく、**超レアな特製テレカ**が入っています。

▼Windows®95/Windows NT®4.0版

- 歴史シミュレーションゲーム ●三國志VI/価格:13,800円
- 英傑伝シリーズ ●織田信長伝/価格:9,800円
- 歴史シミュレーションゲーム ●チンギスハーン～蒼き狼と白き牝鹿IV～/価格:9,800円

▼Windows®95版

- 歴史シミュレーションゲーム ●信長の野望・将星録withパワーアップキット/価格:13,800円
- 競馬シミュレーションゲーム ●WinningPost3withパワーアップキット/価格:13,800円
- リコエイションゲーム ●大航海時代III～Costa del sol～/価格:9,800円
- リコエイションゲーム ●大航海時代外伝/価格:7,800円
- ●ゴルフ大会/価格:9,800円
- 歴史シミュレーションゲーム ●水滸伝・天導一〇八星/価格:9,800円
- コンピュータ囲碁対局ソフト ●手談対局II/価格:12,800円

▼Macintosh版

- 歴史シミュレーションゲーム ●信長の野望・将星録withパワーアップキット/価格:13,800円
- 競馬シミュレーションゲーム ●WinningPost3withパワーアップキット/価格:13,800円
- リコエイションゲーム ●大航海時代III～Costa del sol～/価格:9,800円

いよいよ終了間近!! 実施期間 **8/31(月)まで**
※商品がなくなり次第、終了させていただきます。

NO COPY
これらのソフトは著作権法によって保護されています 使用条件を守りましょう
社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会

NO RESALE
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

☞ KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-1100(パソコン専用)・TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/

■Windows®,Microsoft®、Windows NT®は米国マイクロソフトコーポレーションの米国およびその他の国における登録商標です。
■ソフト及び書籍の価格には消費税は含まれておりません。■動作環境は商品パッケージをご覧ください。
■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。

■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。

株式会社 光栄®
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

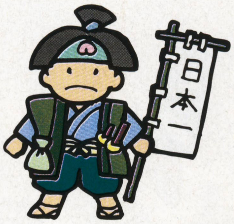
アンバランスのメモリアルゲームズ

UNBALANCE

MEMORIAL GAMES
メモリアルゲームズシリーズ

メモリアルゲームズ

むかし、
むかし、
おもしろい
ゲームが
ありました。



やっぱりメモゲーだもん!

なつかしの名作、傑作ゲームをWindowsで復刻する
メモリアルゲームズシリーズ

おまたせしました!! あの懐かしの名作・傑作ゲームがいよいよWindowsで登場です。
「もう一度プレイしてみたい」「噂に聞くあのゲームを自分もやってみたい!」
そんなリクエストに応え、ラインナップも充実。まだまだ出るので期待して待ってておくれ。
そんでもって値段もナント、3,980円(サンキュッパ)。

株式会社アンバランス
お問い合わせ先 —— 〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-3-5 冨山房ビル4F
TEL.03-5283-3664 インターネットホームページ http://www.unbalance.co.jp
※㈱アンバランスは伊藤忠商事のゲーム事業専門会社です。

Windows95/98対応

MEMORIAL GAMES
メモリアルゲームズシリーズ
vol.2

'98年8月28日発売予定！

ザナドゥ
XANADU

¥3,980(税抜)
Windows95/98対応
CD-ROM

あのザナドゥが
帰ってきた！

Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

85年の発売と同時にヒットチャートを上り詰め、各専門誌の人気ソフトランキングで十数ヶ月間1位の座に君臨し、発売1年で40万本のセールスを記録したアクションRPG「ザナドゥ」（日本ファルコム）。シンプルさと奥の深さ、そして本物の冒険…

LOGIN「BHS大賞」SOFT LONG TOP30　15ヶ月連続1位
コンプティーク「ソフト大賞」受賞／SOFT TOP10　17ヶ月連続1位

動作環境／●日本語Windows95および98が正常に稼働するマシン（95はMicrosoft DirectX5が必要 同梱）●CPU:Pentium90MHz以上●メモリ実装:24MB以上●HD空き容量:16MB以上●ビデオカード640×480ドット以上High Color（16ビット）以上表示可能でDirectX5以上に対応しているもの●サウンドカード:DirectX5（Direct Sound）に対応しているもの●CD-ROMドライブ（倍速以上インストール時に必要）●キーボード

©1998 NIHON FALCOM Co. ©1998 ITOCHU Corporation.

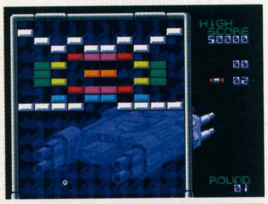
メモリアルゲームズ

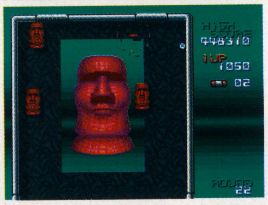
MEMORIAL GAMES
メモリアルゲームズシリーズ
vol.3

好評発売中!!

アルカノイド
ARKANOID®
Doh It Again

¥3,980(税抜)
Windows95/98対応
CD-ROM





ブロック崩しの王道「アルカノイド」

1986年に大ヒットした名作「アルカノイド」。
オリジナル要素満載のSFC版「アルカノイドDoh It Again」を
ベースに復活させせました。

動作環境／●日本語Windows95および98が正常に稼働するマシン（95はMicrosoft DirectX5が必要 同梱）●CPU:Pentium90MHz以上（Pentium166MHz以上推奨）●メモリ実装:32MB以上●HD空き容量:20MB以上●ビデオカード:640×480ドット以上High Color（16ビット）以上表示可能でDirectX5以上に対応しているもの●サウンドカード:DirectX5以上に対応しているもの●要マウス、CD-ROMドライブ（倍速以上インストール時に必要）※ノートパソコン付属のスティックマウスなどではプレイしにくい場合があります。

DOHの魔の手が再び･･･バウスを駆使して全99のステージを突破せよ！

画面上方から落ちてくるボールをバウスではじき返し、画面内に設置されているスペースウォールを消していくルール。

ノーマルウォールから出現する9種類のパワーアップアイテムで様々なアクションが楽しめます。

さらにエディットモードでオリジナルステージを作成可能。アルカノイドワールドが広がります。

TAITO®

©TAITO CORPORATION 1997,1998

はるか古代（マヤ）に想いを馳せ…。

太陽の神殿

予価¥3,980(税抜)
Windows95/98対応
CD-ROM

MEMORIAL GAMES
'98秋発売予定！
今後のラインナップも充実

Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

©1998 NIHON FALCOM Co. ©1998 ITOCHU Corporation.

かわいさあまって難しさ100%

ロマンシア

予価¥3,980(税抜)
Windows95/98対応
CD-ROM

※Windows、DirectXは米国Microsoft Corporationの登録商標です。※Pentiumは米国Intel Corporationの登録商標です。
※その他記載の商品名および会社名等は登録各社の商標および登録商標です。※記載されている内容は予告なしに変更することがあります。

PlayStation

シリーズ第2弾
アーケード完全移植!!

首領蜂 DODONPACHI

超スローモーション機能搭載!!
簡単キッズモード搭載!!
爆発パターン等完全再現!!

1998年9月10日発売
予定標準価格5,800円(税別)

※画面は全て"PlayStation"開発中のものです。〈縦画面〉

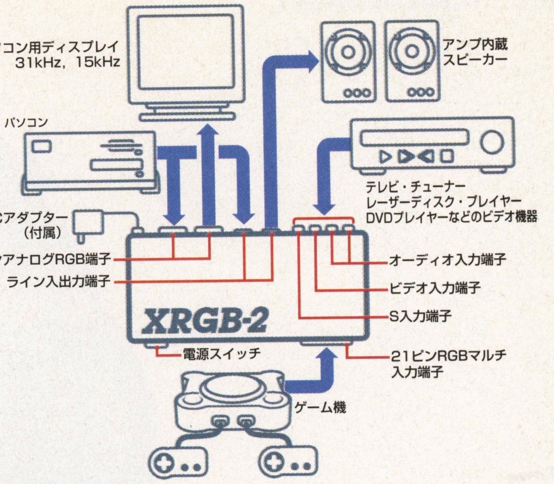
(株)エス・ピー・エス
SPS
http://www.sps.co.jp/
〒960-8151　福島県福島市太平寺字過吹24-1
TEL024-545-5777/FAX024-545-1804

縦方向シューティングゲーム
縦画面・横画面の選択可能。2人同時プレイ可能。

©ATLUS/CAVE 1995 1996 1997 ©S.P.S1998
" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー、コンピュータエンタテインメントの商標です。

マイコンソフト

最新最高の映像美



XRGB-2にできること

XRGB-2は、家庭用ゲーム機やビデオ器機の映像をパソコンのモニタで表示できます。「もっときれいな映像でゲームをプレイしたい」と思っている方へおすすめします。

こんな便利機能があるのだ

暗いシーン構成の画面（ダンジョンや暗い室内など）の暗い部分だけを中心に明るくできる「ガンマ補正回路」が搭載されています。暗くてアイテムや通路などを見つけるのに苦労した人には朗報です。

オン・スクリーン・メニューで簡単設定

画面位置・入力映像切替・色・明るさ・ガンマ補正などの設定は、画面に表示されるオン・スクリーン・メニューで画面を確認しながら操作ができます。細かく調整できるので自分の好みにアジャストが可能。

なんたってフルカラー対応

とにかく画面の安定性に重点を置いて開発しました。ビデオカメラの映像やテレビ番組などがきれいに表示できます。従来品と比較して、ビデオ入力とS入力の画質が大幅にレベルアップしています。

業務用ビデオゲーム基板もバッチリ！

業務用ビデオゲーム基板（コンパネ）から出力される映像はかなり明るく表示されます。XRGB-2には、RGB明るさ調整スイッチが付いているので、明るすぎると感じたときは暗めにセットすることもできます。

洗練されたバック・パネル

21ピン入力以外の端子は後面にまとめて配置し、接続効率を高めました。ビデオ系の音声入力端子が付いていますので、ビデオ出力やS出力しか持たないゲーム機でも接続できます。

Specifications

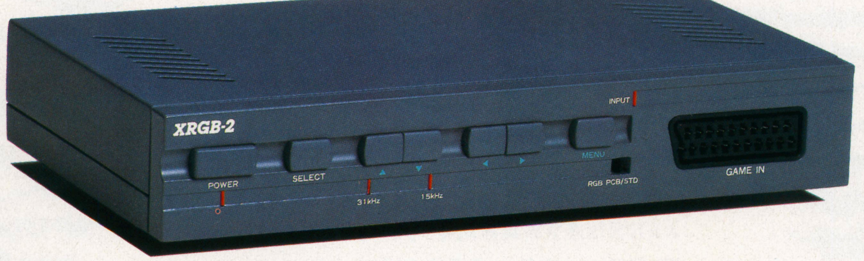
映像方式	NTSCカラー／アナログRGB
入力	コンポジット・ビデオ（NTSC準拠） 1 Vp-p（75Ω）
	S端子（NTSC準拠）　4ピンmini DIN Y信号　1Vp-p C信号　バースト信号部で0.286Vp-p（75Ω）
	21ピンRGBマルチ（アナログRGB） RGB信号0.5Vp-p～4Vp-p（75Ω／220Ω） 複合同期信号0.3Vp-p～5Vp-p （負極性　V：60Hz、H：15kHz）
	15ピン・アナログRGB（スルー出力用）
出力	15ピン・アナログRGB 電源ON時：RGB信号0.8vp-p（75Ω） 同期信号TTLレベル（負極性 V：60Hz、H：15kHz／31kHz） ※入力される映像信号によって若干異なります。 電源OFF時：15ピン・アナログRGB入力端子からのスルー出力
画質	水平同期周波数31kHz時 サンプリング周波数14MHz 色階調：R＝8bit、B＝8bit、B＝8bit トータル1,600万色（フルカラー）
Y／C分離	3ライン・デジタルくし型フィルター
電源	専用ACアダプターにより供給 DC13.8V 最大消費電力　600mA
本体寸法	W230mm×D130mm×H48.25mm （ボタン、コネクター、ゴム足を除く）
重量	本体　460g　ACアダプター　380g

対応ディスプレイ

下記の15ピン・アナログRGBディスプレイに対応

水平同期周波数31kHz●
640×480ドット、VGAモード

水平同期周波数15kHz●
X68000用など



対応するビデオ機器

●ビデオ端子、Sビデオ端子の出力を持つ機器
ビデオデッキ、LDプレイヤー、DVDプレイヤーなど

●家庭用ゲーム機

●業務用ゲーム基板
※接続にはコントロールパネルが必要です
※業務用基板の機種によっては対応していない物もあります

アップ・スキャンコンバーター・ユニット

XRGB-2

UP SCAN CONVERTER UNIT

標準価格**27,800**円（税別）**好評発売中!!**

発売元：電波新聞社　販売部
〒141-8735 東京都品川区東五反田 1-11-15　☎03-3445-8201（ダイヤルイン）

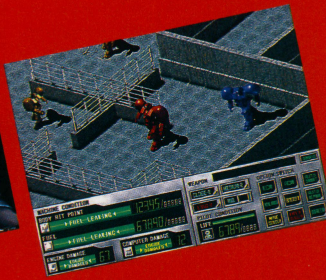
企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530-0005 大阪市北区中之島 3-2-4 朝日新聞ビル 6F（電波新聞社大阪本社内）☎06-203-2827

東京本社	03-3445-6111（大代表）	札幌支局	011-641-5591	関東総局	0273-26-3206	名古屋支局	052-261-4541	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361（大代表）	仙台支局	022-227-7211	松本支局	0263-36-2266	金沢支局	0762-63-8661	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411（大代表）	新潟支局	025-245-2526	静岡支局	054-289-0121	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	099-226-3630

SystemSoft
ロールプレイな大戦略だ。
MC2
大戦略
マスターコンバット2
世界各地を転戦する近未来シナリオ。成長して高度な技能を獲得していく指揮官たち。パワーアップパーツによる兵器改造や新兵器開発。ウォーゲームの戦略性に、ロールプレイングゲームの面白さも加わったエンターテインメント大作がついに登場。
好評発売中!
Windows®98 & Windows®95
価格/9,800円(消費税別)
© 1998 SystemSoft Corporation © 1998 斎藤岬/スコラ社
・Microsoft Windows98/95日本語版が動作する環境 ・Pentium100MHz以上のCPU搭載機種(Pentium166MHz以上のCPU搭載機種を推奨)・4倍速以上のCD-ROMドライブ(実行時を含む)
・DirectDraw対応で、640×480ドット以上、256色以上のカラー表示が可能な環境 ・16MB以上のメモリ(32MB以上を推奨) ・ハードディスク ※DirectX5が動作可能な環境
●インフォメーションセンター:092-752-5264(祝祭日を除く月~金/9:30~12:00、13:00~17:00)
※製品の仕様・価格は将来予告なしに変更することがあります。※表示価格に消費税は含まれておりません。
※弊社の商品は、製品によって対応機種や動作する条件が異なります。お買い求めの際は、必ずパッケージの表記をご確認ください。
※会社名、商品名等は一般に各社の商標または登録商標です。
No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
(社)コンピュータソフトウエア著作権協会
NO RESALE
internet
システムソフトではインターネットのホームページにて、さまざまな情報を提供しております。
http://www.systemsoft.co.jp/
株式会社 システムソフト
〒810-8665 福岡市中央区天神3-10-30

Index

第2回ベーマガ杯争奪「対局囲碁ソフト」王座決定戦 …… 165
Voodoo 2 が導く新世界 …… 171
DIABLO II …… 176
Falcom Windows95 News Summer Special
ヴァンテージマスターV2 …… 178
モナークモナーク …… 178
新着情報「日本ファルコム噂の真相」 …… 179
話題の新作先取り情報　このSLGに注目せよ!!
ファーストクイーン・ザ・ニューワールド（仮） …… 180
シムシティ3000 …… 181
はなまる工務店 …… 182
メックフロンティア …… 183
三國志VI　徹底研究 その7「パワーアップキット」見参！ …… 184
チンギスハーン　蒼き狼と白き牝鹿　その魅力を探る …… 188
Basic Magazineパソコン・ソフトSelection
むしとり …… 190
バトルゾーン完全日本語版 …… 191
タイタニック …… 192
ザ・リープ …… 192
パソコン・ソフト今月の新作 …… 193



PC★Soft Side

パソコン・ソフト News Headlines

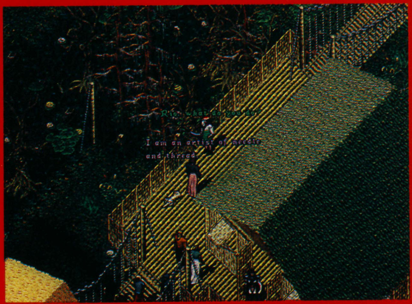
『Ultima Online』待望の追加データ集

ベーマガでも連載中のネットーワークRPG『Ultima Online』に，モンスターやマップを増やすデータ集が発売されることになった。さっそく最新画像を公開しよう。詳細は236ページを見るべし。

▼まったく見たことのない新生物が多数追加

▲新マップには，家を建てられる広い土地や，起伏に富んだ地形も

▼漢字も使える日本語チャット機能が新たに付属される。マニュアルも日本語に翻訳



▲発売は今年の秋ごろ。冬になる一歩前の時期に発売される予定だ

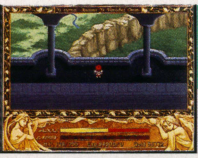
光栄がWin95/98用恋愛SLG『約束の絆』を発表！

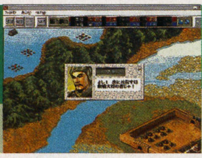
『約束の絆』は，9年前に主人公（男）の前から突然姿を消した「初恋の人」を探すという，本格派恋愛SLG。ゲームは，週はじめに月～土曜日の放課後の予定を立ててイッキに実行し，休日には「街」マップを歩きまわって目当ての女の子を探したり，デートをしたり……という形で進む。登場する女の子は全部で8人。それぞれに，いくつかのイベントがつなぎ合わさって完成するショート・ストーリーが複数用意されていて，その展開はプレイヤーの行動により変わっていく。さらに，ストーリーが変われば「初恋の人」も変化するので，プレイごとに新鮮な気持ちで楽しめるだろう。

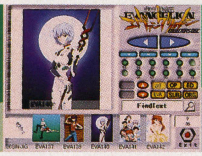
※『Ultima Online The Second Age』の画像は開発段階のものです。また情報は変更になることがあります。© 1998 ORIGIN Systems,Inc.

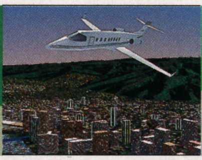
今月の売れ筋 パソコン・ゲーム HOT20

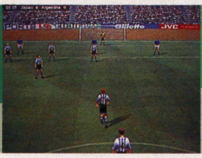
今月も『イース・エターナル』が首位をキープ。3か月連続2位となった『三國志Ⅵ』は，拡張ソフト『パワーアップキット』が今月発売される。ひさびさにリリースされた『新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスク』の新作が3位に初登場。ゲームソフトでは，『シュヴァルツシルト』の最新作が上位に入った。

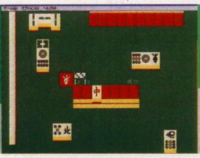
1 イース・エターナル
前1位 登場3回

●日本ファルコム ●8,800円
●アクションRPG ●Win95

2 三國志Ⅵ
前2位 登場4回

●光栄 ●13,800円
●SLG ●Win95

3 新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスクVol. 6
初登場

●ガイナックス ●6,800円
●素材集 ●ハイブリッド

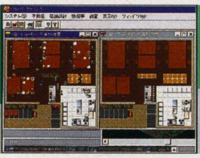
4 マイクロソフト フライトシミュレータ98
↑前6位 登場6回

●マイクロソフト ●オープン価格
●フライトSLG ●Win95

5 FIFA：ロード・トゥ・ワールドカップ98
前4位 登場3回

●エレクトロニック・アーツ・スクウェア ●7,800円
●サッカー ●Win95

6 ショックプライス500 麻雀
↑前7位 登場13回

●SME・インターメディア ●500円
●麻雀 ●ハイブリッド

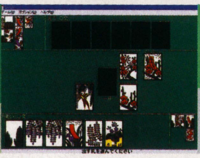
7 機動戦艦ナデシコ ナデシコで遊ぼう！ Vol. 2
初登場

●角川書店 ●5,800円
●アクセサリー ●Win95

8 ザ・ファミレス～あの街を独占せよ
前5位 登場3回

●マスターピース ●7,800円
●SLG ●Win95

9 シュヴァルツシルトGXR ～時現の遣人
初登場

●NECインターチャネル ●9,800円
●SLG ●Win95

10 ショックプライス500 花札
↑前14位 登場5回

●SME・インターメディア ●500円
●花札 ●ハイブリッド

順位	タイトル	データ	前回
11	特打～最速！ブラインドタッチ	●ソース ●4,900円 ●教養 ●ハイブリッド	初登場
12	北海道フォト リアリスティックシーナリー	●トワイライトエクスプレス ●3,800円 ●データ集 ●Win95	初登場
13	ショックプライス500 ヒット・ザ・ブロック	●SME・インターメディア ●500円 ●アクション ●ハイブリッド	↑再登場 登場2回
14	チンギスハーン・蒼き狼と白き牝鹿Ⅳ	●光栄 ●9,800円 ●SLG ●Win95	前8位 登場3回
15	機動戦艦ナデシコ ナデシコで遊ぼう！ Vol. 1	●角川書店 ●5,800円 ●アクセサリー ●Win95	前15位 登場2回
16	MIGHT AND MAGICⅥ～THE MANDATE OF HEAVEN（日本語マニュアル付英語版）	●イマジニア ●9,800円 ●RPG ●Win95	初登場
17	AI将棋 3 for Windows95/NT4.0	●アスキーサムシンググッド ●9,800円 ●将棋 ●Win95	初登場
18	インカミング完全日本語版	●イマジニア ●9,800円 ●3Dシューティング ●Win95	初登場
19	発進よし！阪急神戸線	●阪急電鉄 ●4,800円 ●SLG ●Win95	初登場
20	アドバンスド大戦略98 ～STORM OVER EUROPE	●セガ ●9,800円 ●SLG ●Win95	前10位 登場3回

●ランキング協力店（集計期間6月1日～30日）

■パソコン・ゲームHOT20協力店

北海道 ●そうご電器YES札幌☎011-214-2850 **宮城県** ●CompCity泉店☎022-374-1212 **栃木県** ●ソフトプラザ遊基☎028-639-4755●ソフトプラザ遊基竹林店☎0286-43-6686 **埼玉県** ●T・ZONE所沢店☎0429-94-2800●ビットマップ☎0492-83-0455 **東京都** ●ソフマップ全店●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100●アイ信マルチメディア館☎03-3987-3741●上新電機J＆P渋谷店☎03-3496-4141●メディアバレー町田（PCゲームコーナー）☎0427-21-2021 **神奈川県** ●The Soft文教堂新横浜駅店☎045-474-3535 **山梨県** ●ノジマコムドック向町バイパス店☎0552-25-1390 **富山県** ●ヤマダ電機Tecc・Landコンピュータ館富山店☎0764-21-0193 **静岡県** ●システムイン吉野☎054-636-0630●パワーマート浜松西インター店☎053-430-0570 **愛知県** ●コムロード豊田店☎0565-32-3932●三洋堂書店上前津店☎052-251-8334 **大阪府** ●スタンバイVer.3☎06-641-1971 **鳥取県** ●デオデオ千代水店☎0857-31-2611 **香川県** ●野田屋電機☎087-851-4545 **鹿児島県** ●馬場電機平田橋店☎099-254-0110●ベスト電器出水パソコン館☎0996-63-3591

■アーケード・ゲームHOT10

全国のチャレハイ集計協力店のインカム情報を独自に集計

■「今月の新作」コーナーでは，基本的に'98年8月に発売される新作ソフトを紹介しています。ただし，誌面制作の進行上，それ以前に発売されたソフトも一部含まれています。
■原則として，タイトル・発売日・価格などは予定のものです。メーカーの都合により変更される可能性があります。また，掲載している画面写真は開発中のものもあるため，製品版とは異なる場合があります。
■とくに表記がない場合，価格は税別価格です。
■表記されているジャンルは，メーカーからの資料をもとに，編集部において一定の基準により判断したものを使用しています。
■一般に，製品名・ソフト名・キャラクター名などに関する著作権・商標ほかの権利は，各メーカーに属します。基本的に当コーナーでは©表記・TM表記などを省略しています。
■パソコン機種の略号の意味は，以下の通りです。Win95＝Windows95専用，Win3.1/95＝Windows3.1/95両対応，Mac＝Macintosh，P.Mac＝PowerMacintosh専用
■Windows95用ソフトは，基本的にWindows98でも動作しますが，詳細は各ソフトのパッケージなどを参照してください。

特別企画

第2回ベーマガ杯争奪!『対局囲碁ソフト』王座決定戦

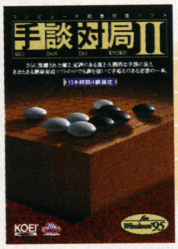
解説：松多洋一郎

競技方法

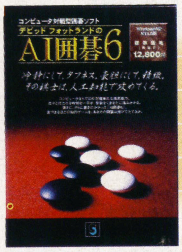
5本のソフトで総当たりリーグ戦（黒白2局）を行ないます（コミは5目半）。1勝1敗の場合は決勝戦を行ないます。

参加ソフト

最強の囲碁 パワーアップ版
伊藤忠商事
（現・アンバランス）
10,800円



手談対局Ⅱ
（光栄）
12,800円



AI囲碁6
（アスキーサムシンググッド）
12,800円

シルバー囲碁
（シルバースタージャパン）
9,800円

神速囲碁道
（システムソフト）
12,800円

先月より2回にわたりお送りしている第2回ベーマガ杯争奪「対局囲碁ソフト」王座決定戦，今月はその後半戦をお届けします。

前半戦を終え，優勝争いは強豪の「最強の囲碁」「手談対局Ⅱ」と新参の「シルバー囲碁」に絞られてきました。果たして栄冠はどのソフトに輝くでしょうか。

	最強の囲碁	手談対局Ⅱ	AI囲碁6	シルバー囲碁	神速囲碁道	
最強の囲碁		今月号	今月号	今月号	○	1勝
手談対局Ⅱ	今月号		○	今月号	○	2勝
AI囲碁6	今月号	●		●	今月号	2敗
シルバー囲碁	今月号	今月号	○		○	2勝
神速囲碁道	●	●	今月号	●		3敗

第6ラウンド 「最強の囲碁」vs「シルバー囲碁」

『対局囲碁ソフト』王座決定戦

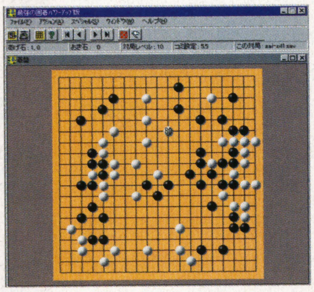
1回戦（「シルバー囲碁」先番）
白番「最強の囲碁」の1目半勝ち

（経過）

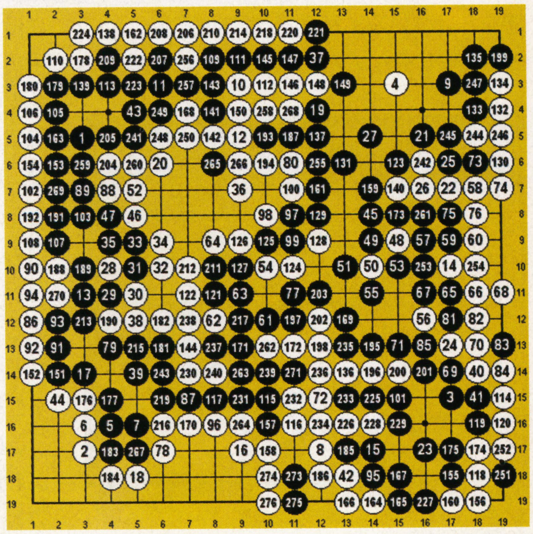
第6ラウンドは全勝同士のぶつかり合い，昨年の覇者「最強の囲碁」に，初陣ながら前半戦を2連勝で折り返した「シルバー囲碁」が挑む。

写真6-1をご覧いただきたい。白番の「最強の囲碁」が80手目を中央に打った局面だが，この段階で形勢判断をすると，白地は下辺一帯に約25目，中央に約10目，右辺に5目の計40目程度。一方の黒地は右上に約25目，右下に約15目と，これだけで40目ある。左上から左辺一帯にも30目以上は見込め，中央の厚みも優っており，黒の「シルバー囲碁」の圧倒的必勝体制と言える。こうなってしまったのは，序盤の白の打ちかたに問題が多かったためで，逆にここまで「シルバー囲碁」は大変うまく打ちまわしている。

写真6-1



ところがここからの「最強の囲碁」の追い込みが見事。左辺の黒地をみるみる蹂躙（じゅうりん）し，方々で細かく地を稼ぎ，最後の最後で辛くも1目半の僅差で逆転した。「シルバー囲碁」の大善戦と言えるが，終盤の巧拙が勝敗を分けたようだ。「最強の囲碁」の終盤のしぶとさを，ぜひ総譜でご覧いただきたい（**総譜 写真6-2**）。



総譜 写真6-2

PC Soft Side

２回戦（「最強の囲碁」先番）
黒番「最強の囲碁」の１７目半勝ち

（経過）

２回戦は「最強の囲碁」の先番。

一般に人間でも言えることだが，ソフトも黒番と白番では得手不得手があるようで，「最強の囲碁」は黒番が得意なようだ。1回戦では序盤から「シルバー囲碁」に圧倒され，みるみる不利な局勢に追い込まれたが，この碁は序盤を有利に展開している。**写真6-3**は黒番の「最強の囲碁」が51手目を打った局面であるが，右下一帯に巨大な黒模様を完成させている。ここまで黒は上辺や左下で巧みに捨て石を放つなど，この模様を作るまでの戦略はなかなか巧妙で，頭脳的な作戦が功を奏している。

このまま囲い合いでは足らずと見て，白もこの大模様に突入するが，「最強の囲碁」に適確に応接され，結局全滅の憂き目に遭ってしまった（**写真6-4**）。

終盤，「シルバー囲碁」は左上の黒を攻めて最後の見せ場を作ったが，結局「最強の囲碁」にしのがれ，序盤の損を取り戻せなかった（**総譜 写真6-5**）。

第6ラウンドは「シルバー囲碁」がもう一歩のところまで「最強の囲碁」を追い詰めたが，結局２連勝で「最強の囲碁」が勝利を収めた。

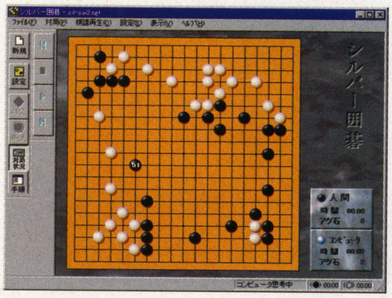


写真6-3

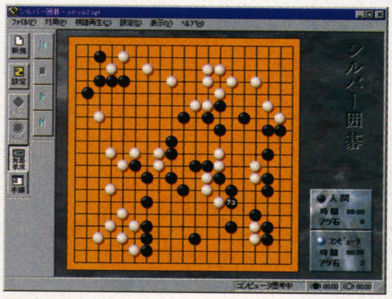
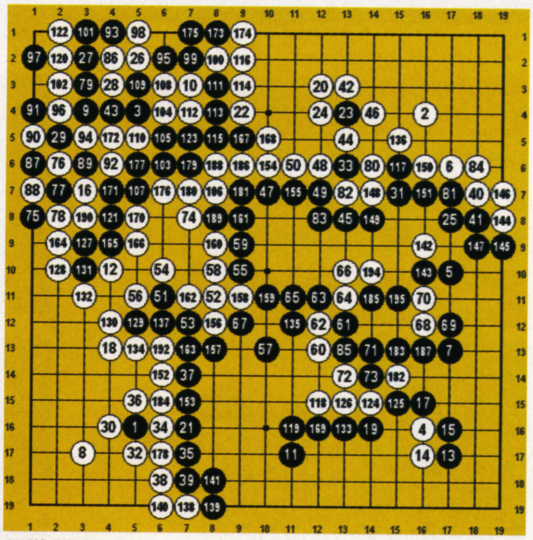


写真6-4


総譜 写真6-5

第7ラウンド 「AI囲碁６」vs「神速囲碁道」

『対局囲碁ソフト』王座決定戦

１回戦（「神速囲碁道」先番）
黒番「神速囲碁道」の５７目半勝ち

（経過）

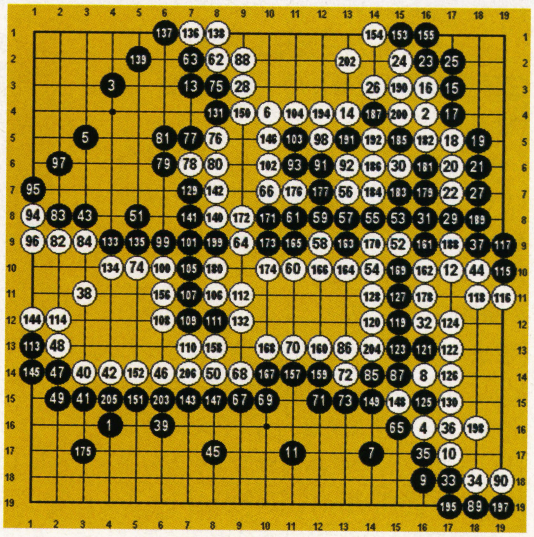
第7ラウンドは前半戦で惜しくも片目の開いていないソフト同士の対戦。とはいえ，「AI囲碁6」は実績のあるソフトであり，前半戦でも対「手談対局Ⅱ」戦で1勝を挙げている。対する「神速囲碁道」は速さが取り柄のソフトであるが，実力がどこまで通用するかが見どころであった。

さて1回戦は「神速囲碁道」の先番。

この碁は戦いのない穏やかな地の囲い合いの碁で，黒番の「神速囲碁道」は大変うまく打っている（**写真7-1**）。この局面，黒は左上と下辺にしっかりした地模様を張っており，見るからに優勢である。しかも，右辺から中央に向かって一直線に伸びている黒の形が良く，対する白はその黒に裂かれた形で，薄い。囲碁では，厚い形が好ましく，薄い形は悪いとされる。とくにこの局面の白のように上下に裂かれた姿を「裂かれ形」といい，悪形の見本である。どうも「AI囲碁6」は裂かれ形を打つ癖が見受けられ，それが苦しくなっている原因のようだ。

とにかくこの碁は「神速囲碁道」が形良くきれいにまとめ，最後は57目半の大差で押し切ったのは見事であった。「神速囲碁道」は速いだけにパターンで着手を選択しているようで，形に明るい。この碁のように接触戦のない地味な碁では，その威力が発揮されるようだ（**総譜 写真7-2**）。

写真7-1


総譜 写真7-2

２回戦（「AI囲碁６」先番）
白番「神速囲碁道」の４０目半勝ち

（経過）

２回戦は「AI囲碁６」の先番。

この碁は1回戦とは打って変わり，序盤から石が接触する展開となった。「神速囲碁道」の部分戦の戦闘力が危ぶまれたが，この碁を見る限りはなかなかのもので，逆に「AI囲碁６」のほうが変調。

写真7-3 の局面は，黒の「AI囲碁6」が下辺に43と打ったところ。ここまで，左上の戦いで黒が隅に閉じ込められ，左辺下方の黒も窮屈な形で，黒は苦戦を強いられている。そして，上辺の黒も白に這われたところを放置してあり，本形ではない。対する白のほうはこれと言って

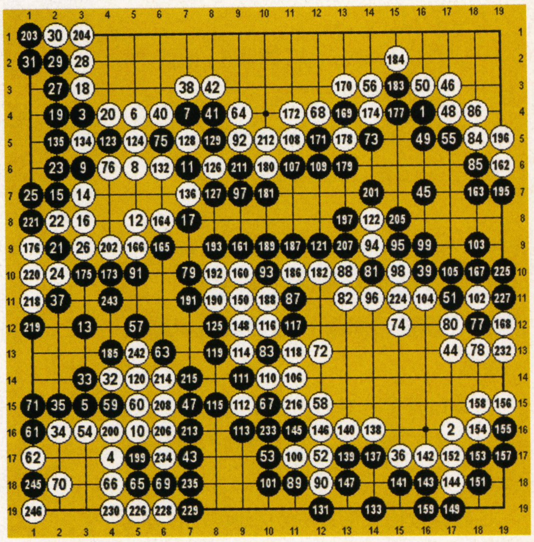
写真7-3

無駄な石もなく，効率のよい姿をしている。したがってこの局面，すでに白リードである。

このあとは戦いらしい戦いもなく，1局目と同様に白が堅実に地所を増やし，堂々と勝利を収めた（**総譜 写真7-4**）。

結局「神速囲碁道」は初陣ながら「AI囲碁6」に圧勝した。相性の問題もあるのだろうが，このラウンドを見る限り「神速囲碁道」の形に対する明るさは大したものであった。前半戦で見られた部分へのこだわりも，今回は見られなかった。このへんは，ソフト作成者自体の囲碁の実力，棋風といったものが反映されているのかもしれない。

第7ラウンドは「神速囲碁道」が「AI囲碁6」に完勝し，片目を開けた。



総譜 写真7-4

第8ラウンド 「最強の囲碁」vs「AI囲碁6」

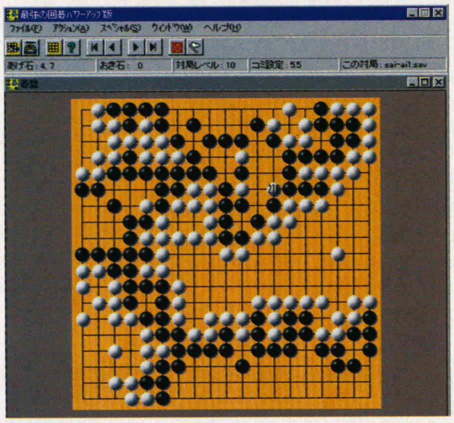


写真8-1

1回戦（「AI囲碁6」先番）
白番「最強の囲碁」の7目半勝ち

（経過）

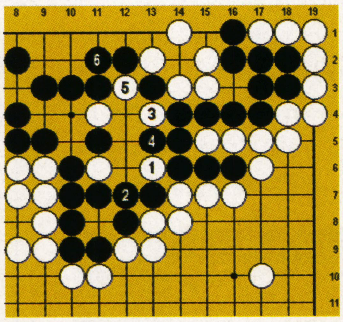
第8ラウンドは，昨年の覇者で今回も2連勝中の「最強の囲碁」に，いまだ片目が開かず3連敗の「AI囲碁6」が挑戦。1回戦は「AI囲碁6」の先番。

本局の見どころは終盤の逆転劇だった。この碁は序盤からお互いに一歩も譲らぬ好局で，模様の囲い合いから終盤勝負となった。黒の「AI囲碁6」の大善戦で，**写真8-1** の局面では頭一つリードしている。

じつはこの局面はもう打つところがなく，あと黒が間違えなければ黒の半目勝ちとなるところであった。今210手目で白が上辺の黒をアタリとした局面。ここは単純につないで大丈夫であったが，「AI囲碁6」はここをつがずに後退してしまったため，最後の最後に大逆転を許したのであった。

◆

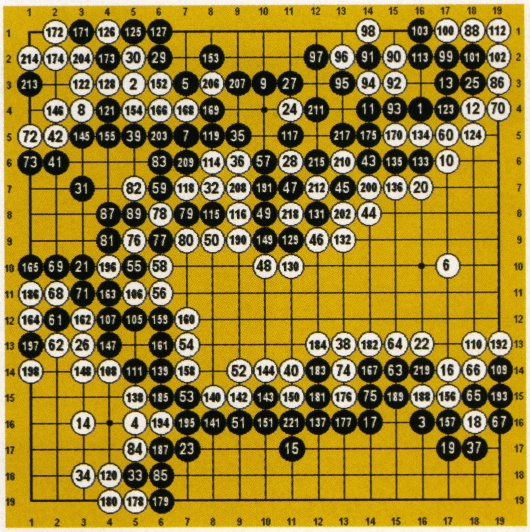
（**参考図8-2**）ここは，白1に対し2と受けておけば，3の切りに対しては4から6と応じて何事も起きなかった。これなら黒の半目勝ちであった。



参考図8-2

◆

ここが手になってはさしもの好局も逆転し，白番「最強の囲碁」の7目半勝ちとなった（**総譜　写真8-3**）。



総譜 写真8-3

2回戦（「最強の囲碁」先番）
白番「AI囲碁6」の16目半勝ち

（経過）

2回戦は「最強の囲碁」の先番。

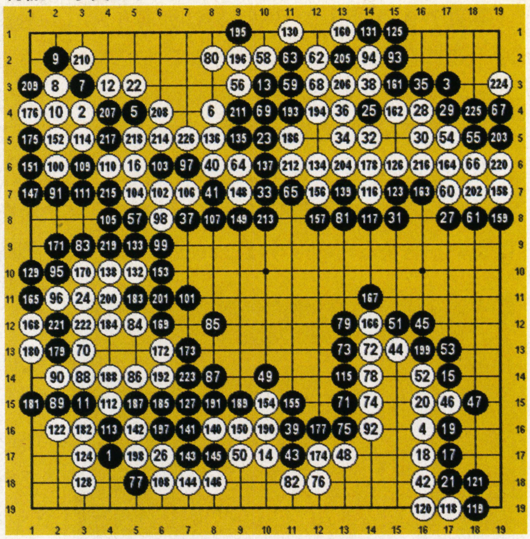
1回戦で惜しい碁を落とした「AI囲碁6」にとっては後のない一戦だ。しかし，「最強の囲碁」の黒番は鉄壁で，簡単に打ち破ることはできない。この碁も中盤から終盤に入るあたりでは黒の勝勢，10目程度はリードを保っていた。

ここで最後の見せ場，白が左下隅の黒に襲いかかる（**写真8-4**）。これに対して，どうしたことか「最強の囲碁」はこの隅をあっさり諦め，白に与えてしまう。終盤にきてのこの損は致命的で，結局白の

「AI囲碁6」が勝利を収めた。左下隅は死ぬような石ではなく，「最強の囲碁」のあまりの気前のよさは納得がいかないところだ。

いずれにしても「AI囲碁6」は前半戦の「手談対局Ⅱ」に続いてここでもポイントを挙げ，実力の片鱗をうかがわせた（**総譜　写真8-5**）。

写真8-4

総譜　写真8-5


3回戦（「最強の囲碁」先番）
黒番「最強の囲碁」の34目半勝ち
（経過）

両者白番を入れ合って1勝1敗，決勝戦は改めて握り直して「最強の囲碁」の先番。

この碁は比較的穏やかな地の囲い合いとなった。**写真8-6**の局面ですでに碁は大ヨセ（終盤戦）に入っているが，黒の形がしっかりしており，各所に効率よく地を持っているのに対し，白の形はやや働きに乏しい感じだ。

結局この碁は「最強の囲碁」が横綱相撲で白を寄り切り，勝ち点を挙げた（**総譜　写真8-7**）。

「AI囲碁6」は実力にやや安定感を欠き，石の形に暗い面があるが，それでも「手談対局Ⅱ」に次いで「最強の囲碁」からも勝利を収めたのは立派であった。特に本ラウンドでは1局目もほぼ鍋に入れていただけに，惜しい敗戦であった。

第8ラウンドは「AI囲碁6」が善戦したが，結局「最強の囲碁」が順当勝ちを収めた。

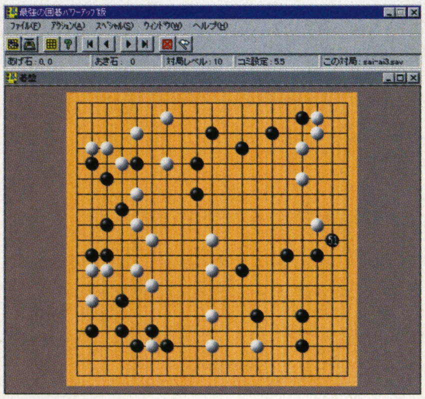
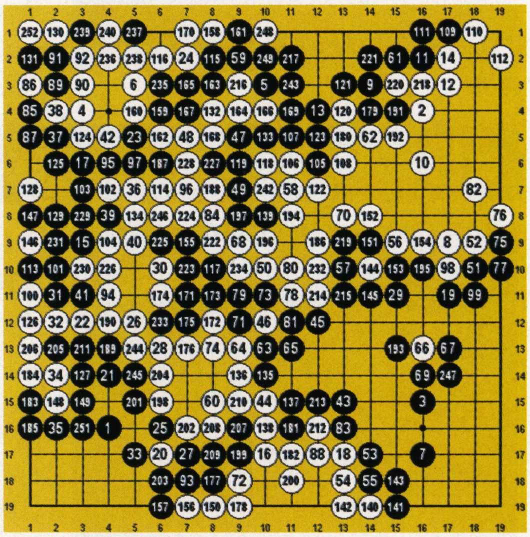


写真8-6


総譜　写真8-7

第9ラウンド　「手談対局Ⅱ」vs「シルバー囲碁」　『対局囲碁ソフト』王座決定戦

1回戦（「シルバー囲碁」先番）
白番「手談対局Ⅱ」の31目半勝ち
（経過）

第9ラウンドは，「最強の囲碁」と並ぶ優勝候補の筆頭，「手談対局Ⅱ」に「シルバー囲碁」が挑む。ここまでの経過から，「シルバー囲碁」の善戦が期待される。

1回戦は「シルバー囲碁」の先番。序盤早々，「シルバー囲碁」がポイントを挙げる（**写真9-1**）。黒が19手目で白2子を抱えた局面であるが，普通の碁であれば，この時点で碁は終わりというくらい，黒が優勢である。強豪「手談対局Ⅱ」といえども，定石はずれを打たれると思わぬ悪手を打つことがあるようだ。

序盤で大きく遅れを取った「手談対局Ⅱ」であったが，その後はじわじわと実力を発揮し，上辺と右下一帯を大きくまとめて逆転に成功した。「シルバー囲碁」は部分戦では「手談対局Ⅱ」に引けを取らない力を見せたが，全局的なバランスで一歩及ばず，序盤の優勢を守り切れなかった。最後，白の「手談対局Ⅱ」の31目半勝ちとなった（**総譜　写真9-2**）。

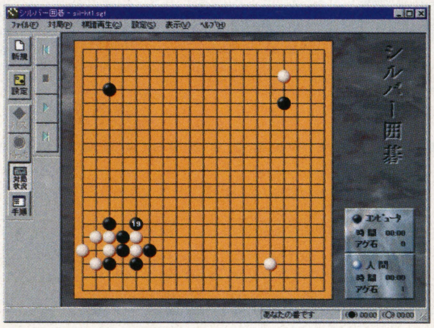
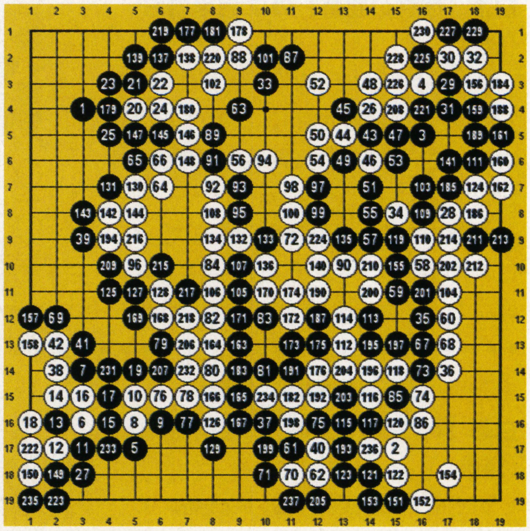


写真9-1


総譜　写真9-2

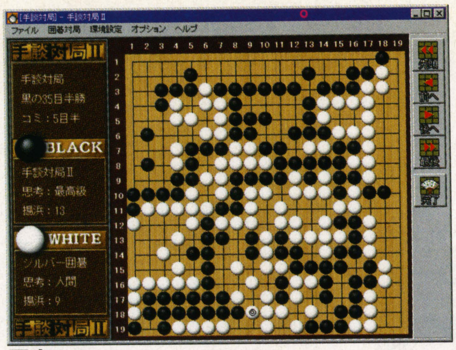


写真9-3

2回戦（「手談対局Ⅱ」先番）
黒番「手談対局Ⅱ」の35目半勝ち
（経過）

2回戦は「手談対局Ⅱ」の先番。

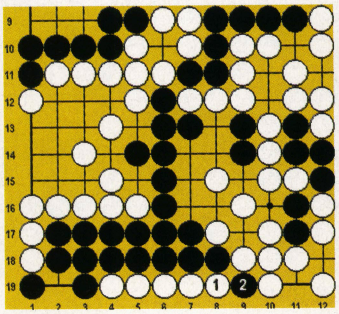
この碁も一進一退の競り合いの末，終盤では「手談対局Ⅱ」が優勢を確立していた。そこで迎えたのが**写真9-3**の場面。今，白の「シルバー囲碁」が下辺「9の18」に打ったところ。この手は本来，左下一帯の黒の一団に対して先手の手。黒が受けなければ，**参考図9-4**のように打って黒は死ぬところであった。

◆

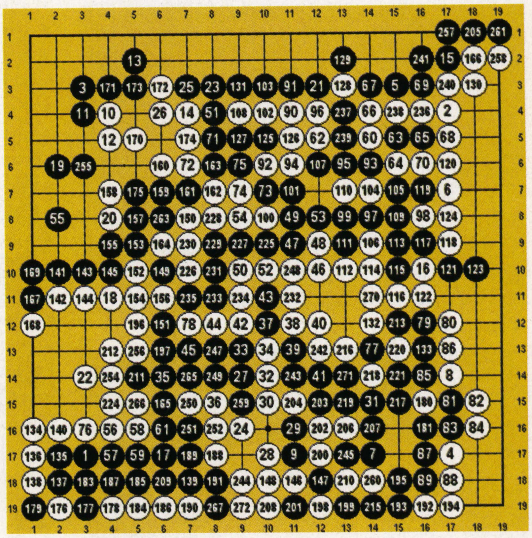
（**参考図9-4**）左下の黒に対し白1と打つのが良い手。黒2で5子取られるが，白3で再び1のところに取り返し，2眼ができない。

◆

この黒の一団を殺せばもちろん大逆転，白の大勝になるはずであった。しかしこの後，お互いにこの手に気づかず，最後は黒に生きられてしまった。最後までハラハラどきどきの展開だったが，結果的には「手談対局Ⅱ」の大差勝ちとなった（**総譜　写真9-5**）。


参考図9-4

初参加の「シルバー囲碁」はなかなかの善戦を見せたものの，最後は「手談対局Ⅱ」の貫禄勝ちとなった。


総譜　写真9-5

第10ラウンド　「最強の囲碁」vs「手談対局Ⅱ」　『対局囲碁ソフト』王座決定戦

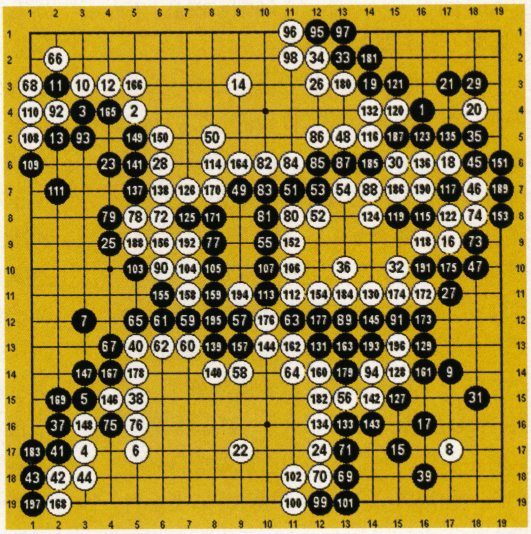
1回戦（「手談対局Ⅱ」先番）
白番「最強の囲碁」の5目半勝ち
（経過）

第9ラウンドまでを終え，予想どおり「最強の囲碁」と「手談対局Ⅱ」が共に3連勝でトップに並んだ。いよいよ最終ラウンドは昨年の決勝と同じ顔合わせ。3番勝負で雌雄を決する時がきた。

1回戦は「手談対局Ⅱ」の先番。最初のポイントは序盤。**写真10-1**は，白の「最強の囲碁」が48手目を打った局面。この白48はなかなかの好着。白は右下隅を捨てて上辺から中央に模様を形成，この時点では白に楽しみの多い局勢となっている。

この後お互いに一歩も引かぬ熱戦をくり広げ，終盤に入る段階では好勝負，形成不明かと思われたところで迎えたポイントが**写真10-2**の局面。ここで黒が打った119手目（15の8）が敗着である。この手は16の6に打つべきであった。実戦は中の黒が持ち込み（取られてしまうこと）となってしまい，黒が大損をした。これがなければ黒が勝っていたかもしれない。

結局一進一退の好勝負であったが，終盤にミスをした「手談対局Ⅱ」が僅差で破れた（**総譜　写真10-3**）。


総譜　写真10-3

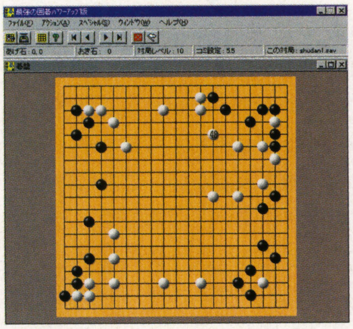


写真10-1

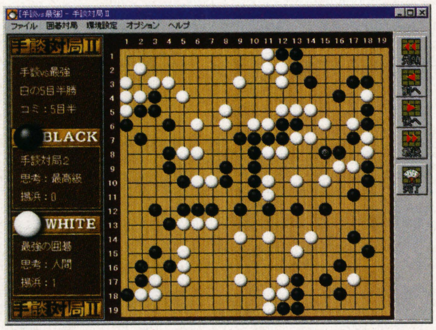


写真10-2

2回戦（「最強の囲碁」先番）
黒番「最強の囲碁」の31目半勝ち
（経過）

2回戦は「最強の囲碁」の先番。

この碁の序盤は，白番の「手談対局Ⅱ」が趣向の変わった作戦を見せた。囲碁では格言に「一に空き隅，二に締まり掛かり」と言い，まず空き隅を占めるのが普通だが，本局の白は黒の着手に対してす

べていきなり掛かっていった（**写真10-4**）。人間だとたまに熱くなると，エキサイトしてそういう作戦に出がちであるが，コンピュータ・ソフトもそんなことがあるのかと，興味深い。常に一様な作戦でこないところに，「手談対局Ⅱ」の奥深さを感じさせる。

「手談対局Ⅱ」の積極果敢な序盤作戦にもかかわらず，この碁は黒の「最強の囲碁」が非常にうまく打ちまわした。

写真10-5は黒が63手目を打った局面。ここまで，左上と右下で同じ定石が出現し，黒の無理な封鎖を白はとがめきれず，隅に屈服した格好となっている。これだけ白を低位に閉じ込めればよいとしたもので，この時点で中央に勢力を伸ばした黒が優勢である。どうも「手談対局Ⅱ」は，相手が定石どおりに打ってこないときに屈服したり損をしてしまう傾向があるようだ。

この碁は順当に進むが，「最強の囲碁」は白に付け入る隙を与えず堅実に優勢を守り切り，最後は31目半の大差で勝ちきった（**総譜　写真10-6**）。

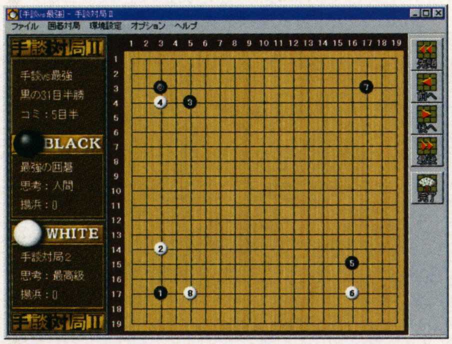


写真10-4

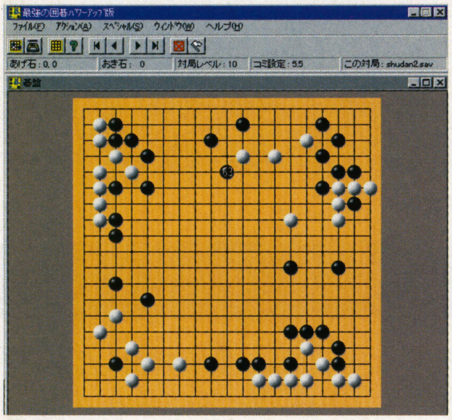
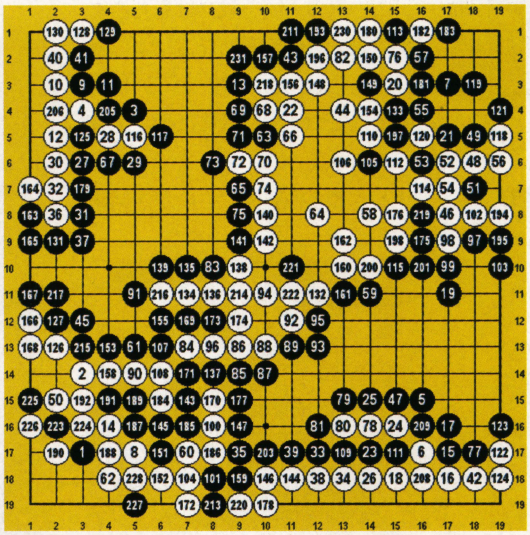


写真10-5



総譜　写真10-6

結局最終ラウンドは「最強の囲碁」が2連勝で「手談対局Ⅱ」を下し優勝，昨年に続いて見事ベーマガ杯2連覇を果たした。

	最強の囲碁	手談対局Ⅱ	AI囲碁6	シルバー囲碁	神速囲碁道	
最強の囲碁		○	○	○	○	4勝
手談対局Ⅱ	●		○	○	○	3勝1敗
AI囲碁6	●	●		●	●	4敗
シルバー囲碁	●	●	○		○	2勝2敗
神速囲碁道	●	●	○	●		1勝3敗

第2回ベーマガ杯を振り返って

第2回ベーマガ杯は「最強の囲碁」の2連覇で幕を閉じました。

一方，今回上位入賞のならなかった他のソフトも，実力的には接近していることをうかがわせました。「AI囲碁6」は勝ち点こそ挙げられなかったものの，優勝した「最強の囲碁」，準優勝の「手談対局Ⅱ」からそれぞれ1勝を挙げたのは特筆に値します。いずれも一番勝負ならわかりませんでした。また，今回初参加ながら「シルバー囲碁」は2勝を挙げ，実力の片鱗を覗かせましたし，「神速囲碁道」も着手が早いという強力な武器を持ちながら，強豪の一角「AI囲碁6」に土を付けたのは立派でした。

◆

このように，各ソフトとも実力的にはかなり接近しており，今回のような短期決戦で強さを判断するのは，とてもむずかしい面もあります。各対戦とも七番勝負ぐらい戦えば，結果は違っていたかもしれません。

また，解説の中でも触れたように，各ソフトともそれぞれに棋風や特徴があり，単なる強さだけではソフトの善し悪しが判断できなくなっています。例えば「神速囲碁道」の着手の速さはまさに神業（かみわざ）で，ユーザーがストレスを感じることは全くありません。また，すべての着手を直感，すなわち形本位で選ぶため，比較的無難な筋の良い手が多く，初心者にはかえって適しているかもしれません。その他ユーザー・インターフェースや各種機能面でも各ソフトそれぞれに特徴を出しています。

棋風の面では，「手談対局Ⅱ」が非常にオーソドックスなのに対し，「シルバー囲碁」は序盤から中盤にかけて強みを発揮しました。一方「シルバー囲碁」の終盤には詰めの甘さが見られましたが，「最強の囲碁」は終盤が強かった。「AI囲碁6」は実力にややムラがあり安定感に欠けたものの，バランスが取れていて強豪をも打ち負かす実力を備えていました。

◆

このように，囲碁ソフトの分野はまだまだ未開で各人各様に工夫してプログラムしているようすがうかがえ，棋風や相手との相性などもまちまちですが，その割には実力的に大差ないところに収束しているのが興味深いところです。どのソフトも今のところ一長一短あり甲乙つけがたく，それぞれにユーザーを楽しませてくれることでしょう。

囲碁ソフトの世界は，実力差はほんのわずかですし，今後の各ソフト（プログラマー）の更なるパワーアップが期待されるところです。

最強の3Dカードをインストールせよ！

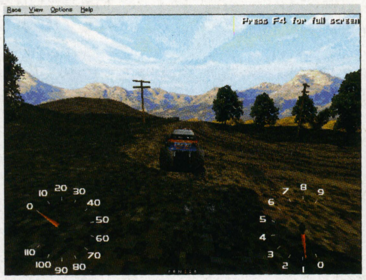
Voodoo²が導く新世界

CPUのみですべてを実現できる時代は終わり，いまやパソコンで3Dゲームをプレイしたいならば3Dアクセラレータ・カードは必須のアイテム。今月は最新の3DチップであるVoodoo²を搭載した3Dアクセラレータ，カードの魅力と，最新対応ソフトの美しいビジュアルの数々をお見せしよう！　（文／佐久間亮介）

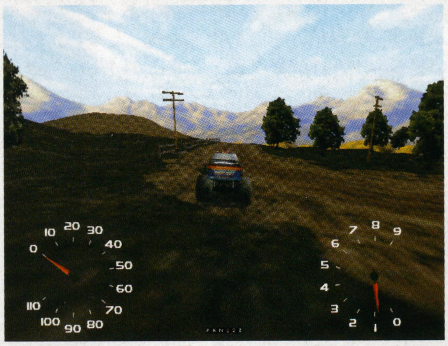
1枚のボードが幻想を現実に変える！

ダイアモンドマルチメディア社から発売されたMONSTER3Dによって一躍有名になった3Dアクセラレータ・カード。その中枢をになっていたのが3DFX社のVoodooチップである。抜群の表現力と高速な描画能力を有するのに加え，搭載カードが安価に入手できたこともあって，このチップが標準的なハードウエアの地位を獲得したのは，パソコン・ゲーム界にとってはごく自然な流れ。なにしろゲームソフトが要求する処理能力は，すでにCPUのみでまかなえる範囲を大きく超え，限界に達しようとしていた。急速に向上するゲーム・スペックが，CPU性能の進化の速度を追いこしてしまっていたのだ。

Voodoo²チップは，そんなVoodooチップの後継ハードである。描画性能と表現力にさらなる磨きがかけられた，このチップが新たな幻想を生む！



◀こちらは3Dアクセラレータなしの状態。ドットが目立つ，ざらついた画面である



▲Voodoo²チップによってアクセラレートされた画面がこれ。上の写真と比較してもらえれば，その効果のほどがおわかりいただけるはず

SLIがもたらす恩恵

Voodoo²チップの新たな機能に，同一の搭載カードを搭載することで，1秒間に描画できるポリゴン数を増加させられるSLI接続というものがある。が，ここで注意してほしいのが，SLIの恩恵はVoodoo²対応の全ゲームで得られるわけではないということ。SLIの威力を発揮するためには，ゲームソフトがSLIに対応していなくてはならない。そして現在のところ，この機能に対応したソフトはゼロ。今後のタイトル待ちというのが実状である。ただし現状のゲームタイトルでも，SLI接続を行なうことでカード2枚分のフレームバッファがあつかえるようになり，1024×768ドットという高解像度でのプレイが可能になるものも存在する。

◀現状では高解像度でのプレイで威力を発揮するSLI。微細で美しい画面は感動的だ

Voodoo²をドライブさせる代表的なAPI

3D描画に用いられるプログラムの基礎とも言うべきAPI。Voodoo²で使われる代表的な2種類がこれだ。

DirectX5

マイクロソフトが提供するマルチメディア処理に用いられるAPI。なかでも3D描画に特化したDirect3Dは，さまざまな3Dアクセラレータで動作するよう汎用性を重視して設計されているため，Voodoo²の性能を100％活かすのはむずかしい。

▲まもなく最新バージョンであるDirect X6が登場予定。Windows95対応ゲームで標準的に用いられているAPIだ

Glide for Windows

3DFX社が提供するAPI。Voodoo²チップでの使用にのみ特化していることから，チップの性能を十二分に引き出すことができる。またSLI接続に100％対応したプログラムを作成できるのは，このAPIのみである。先ごろ，Ver.3.0が登場した。

▲同一タイトルでもVoodoo²版のみ，このGlideが用いられる場合も。そのほかにもOPEN GLなるものがある

Unreal

■GT Interactive Software
■Windows95
■3Dアクション
■発売中

全Voodoo^{2}ユーザー必携のタイトルか?!

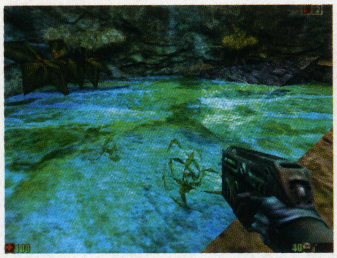
『Quake』などに代表される，1人称視点のシューティング・ゲームに属する本作。プレイヤーによって好き嫌いがはっきりとわかれる同ジャンルの作品でありながら，本作は見る者すべてに驚嘆と感動を与えてくれる貴重な1本だ。まずはそのビジュアルをじっくりと堪能してほしい。同ジャンルの最高峰であった『Quake II』をも上まわる美麗なビジュアルは，ジャンルを問わず，現行の3Dゲーム中でまちがいなくトップに位置するものであろう。これまで1人称視点のシューティングに興味を示さなかったプレイヤーが，このビジュアルを堪能したいがゆえに本作をプレイしたといった話も多く聞かれる。渓谷のあいだを飛ぶ鳥，きらめく湖の美しさは，ほかのソフトでは絶対に味わえないだろう。Voodoo^{2}ユーザーならば，ぜひとも押さえておきたいタイトルであり，今後のパソコン3Dゲームの未来を提示してくれる1本であるのはまちがいない。

▶Voodoo1搭載のマシンでプレイする場合は，解像度を最低に設定しておきたい。高解像度では，かならずコマ落ちが発生してしまうためだ

POINT 1024×768ドットでプレイせよ！

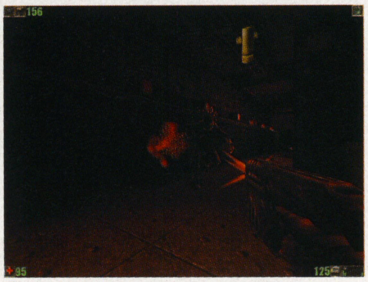
本作の正しい楽しみかたは，高解像度でのプレイにある。画面上では，ほんの数ドットの大きさでしかない敵キャラが肉眼で確認でき，しかも攻撃を加えたときに血しぶきをあげるさまを目にできるのは，高解像度ならではだ。もっとも最高解像度である1024×768ドットでプレイしたいのであれば，SLI接続以外にも，Pentium II 400MHzクラスのCPUと128Mバイト程度のメモリを搭載したマシンが必要だが……。

▶画面中央の照準に注目。右横に敵キャラが数ドットの大きさで描かれているのがわかってもらえるだろうか



▲▶ゲーム序盤からこのような美しいビジュアルが堪能できてしまうのだから驚き。池のなかで泳ぐ魚，滝のまわりを飛ぶ鳥の姿がわかるだろうか？　断崖の壁面が非常に美しい

◀天井に張りついているモンスターをハンドガンで攻撃する。迫りくる敵キャラを倒し、先へ進むのだ！



ライティングによる演出

▲ライトがひとつずつ消え，暗闇になった瞬間にモンスターが襲いかかる！　ドキリとさせられる演出であろう

Voodoo^{2}使用時のトラブル

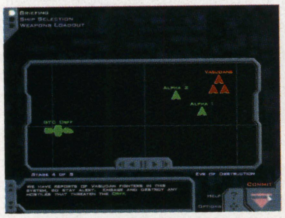
互換性を保っているとはいえ，Voodoo^{2}チップ搭載カードで過去のVoodoo1対応ソフトがすべて動作するわけではない。なんらかの対策をほどこしてやらねば正常な動作が期待できないソフトは非常に多いのだ。『トゥームレイダース』や『F1レーシングシミュレーション』といったメジャー・タイトルでさえ，ソフト購入時のままではVoodoo^{2}では正常に動作しないのである。もっとも各ソフトハウスやメーカーもこの問題は確認済み。独自に自社ホームページ上で配布しているPATCHプログラムをソフトにあてることで問題を解決しているケースも多い。メーカーのホームページはかならずチェックしよう。

タイトル	対策
FIFA ロード・トゥ・ワールドカップ98	Voodoo^{2}対応PATCHにて対応
MOTO RACER	Ver.3.22PATCHにて対応
F1レーシング・シミュレーション	Ver.1.09PATCHにて対応
F-22ADF完全日本語版	イマジニア・ホームページ上で対応PATCH配布
Resident Evil	www.3dfiles.comにてPATCH入手可能

DESCENT：FREESPACE

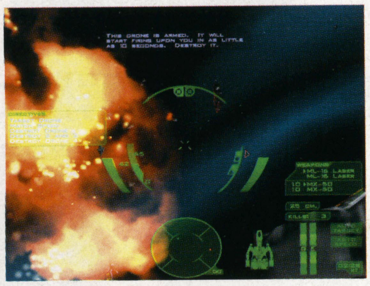
■INTERPLAY　■Windows95　■3Dシューティング　■発売中

3Dシューティングのメジャー・タイトルである『ディセント』。PSにも移植されたので，多くの人が見知ったタイトルではないだろうか。本作は，おそらくは年末に発売されるであろうシリーズ最新作に先駆けて登場した，外伝的あつかいのタイトルである。シリーズ最大の特徴であった“複雑に入り組んだ迷宮を攻略する”という要素を排除し，『X-WING』のように各ミッションごとに提示されるクリア目的を，敵戦闘機とドッグファイトをくり広げながら達成していくというスタイルが採用されている。



◀ミッションごとに戦闘空域の状況と，クリア目的が提示されるのだ

▼爆発パターンの美しさは必見だ。飛散した破片が宇宙空間をただようさまは感動もの

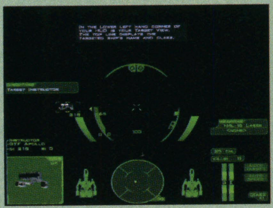


◀レーダーを参照し，ドッグファイトを制せ

POINT トレーニング・モードで操作を覚えよう

ゲーム・システムの変更にともない，操作方法も従来のシリーズとは大きく異なっている。敵機をターゲットとして補足する，同僚の機体に指示を出すなど，『X-WING』ばりの操作が追加されているのだ。トレーニング・モードで，まずは操作をマスターしよう。

▶音声によるガイダンスで操作を学ぶ



◀ある程度接近し，目標を識別する必要も

SLI接続と熱対策

2枚のVoodoo²チップ搭載カードを用いるSLI接続は，1枚差しの状態にくらべてカード上の各チップが高熱を発することでも有名だ。そのため廃熱対策を何もほどこさないと，状況によってはカード自体を破損させる危険性があり，また実際に，そういった体験談はユーザーから非常に多く聞かれる。

このような事態を防ぐためにも，できることならばパソコンの筐体内やカード上の各チップに小形の冷却ファンを取りつけてやり，内部の冷却効果を高くしておきたいところ。もちろん，そうした対策を講じないと，かならず異常が発生するわけではない。が，破損の危険性は格段に低くなるはずだ。

REDLINE RACER

■イマジニア　■Windows95　■レーシング　■発売中

バイクを題材にしたレースゲーム。四輪車をモチーフとした作品群とは異なり，レスポンスがよく，小気味のいい操作感が楽しめる。砂浜にうち寄せる波の横を走り抜ける光景は見どころのひとつ。海岸以外にも，渓谷など個性あふれる複数のコースを収録。

▲地平線が印象的なコース。バイクの車種やライダーの性別を好みに合わせて変更することも可能である

PLANE CRAZY

■イマジニア　■Windows95　■レーシング　■発売中

『スリップストリーム2000』を思い出させる，軽飛行機を題材にしたレースゲーム。とはいえ，シューティング・ゲームのような面もあり，さまざまな楽しみかたができる。

◀アナログジョイスティックで遊ぼう！

TOCA TOURING CAR championship

■イマジニア　■Windows95　■レーシング　■発売中

本作の特徴は車の挙動にある。少しでも路肩に乗り上げると，一瞬にしてタイヤがグリップをなくしてしまうため，つねにスピンの恐怖におびえながらプレイしなくてはならない。家庭用テレビゲーム機の“手軽に遊べるレースもの”からは得られないシビアさを堪能したいなら，おススメのレーシング・シミュレータだ。

◀しっかりとしたライン取りと減速がカギ。すべてが本物志向だ

▶雨天での走行は，より慎重な操作が要求される。無理をすると…

FIFA：ロード・トゥ・ワールドカップ98

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア　■Windows95　■サッカー　■発売中

フィールド上に存在するキャラクターのさまざまなアクションは，どれもリアリティあふれるものばかりで，驚愕させられるはず。国内版では日本語による実況も加わり，臨場感の高いプレイが楽しめるようになっている。予選を勝ち抜き，優勝を目指すのだ！

▲1人用だけでなく，複数人での対戦も可能。PATCHをあてれば，Voodoo²でも問題なく動作する

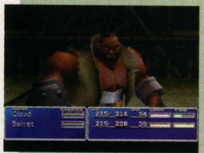
FINAL FANTASY Ⅶ

■SQUARE SOFT
■Windows95
■RPG
■発売中

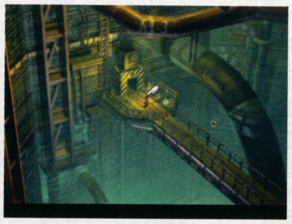
最後の幻想がついにWindowsへ！

Windows95がゲーム・プラットフォームとして，どの程度までのポテンシャルを秘めているのか。その一端を知る格好のタイトルが『FINAL FANTASY Ⅶ』であろう。昨年初頭にプレイステーションで発売された同名タイトルの移植版である本作だが，PS版と比較しても遜色ないデキばえであり，Windows対応ゲームの未来が明るいものであることを感じ取ってもらえるのではないだろうか。しかもPS版よりも高い解像度を採用し，リアルタイム・ポリゴンで描かれているキャラクターなどはきめの細かい，パソコン版ならではのものとなっている。

POINT キャラクターの表情をチェックしよう！



キャラクターの表情や細かな仕草などが確認しやすくなったWin版。PS版の弱点をおぎなった形でリリースされたのはうれしいかぎりだ。



▲メッセージが英語化された以外はPS版とほぼ同じだ

▼一瞬で戦闘シーンに切り替わるのはパソコン版ならでは

▲一部に変更があるものの，ムービーも完全再現された

DEATHTRAP Dungeon

■EIDOS
■Windows95
■3Dアクション
■発売中

死を招くトラップを解除せよ

キャラクターのアクションを活かして複雑に入り組んだダンジョンを攻略する，『トゥームレイダース』タイプのアクション・ゲーム。もっとも，迷宮の攻略に趣のおかれていた『トゥーム～』とは異なり，本作は一撃で死を招くこともあるワナの解除と，モンスターとの戦闘を重視した内容になっている。

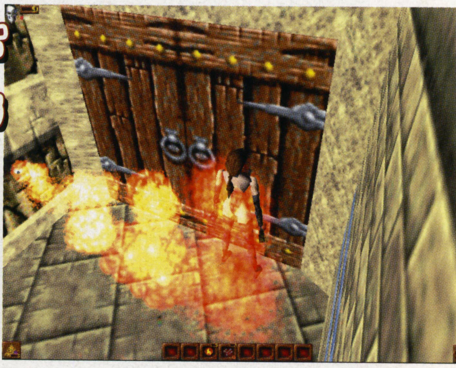
◀▼モンスターやワナを攻略し，迷宮を突き進むのだ！

POINT 主人公の外見からダメージ量を判断しよう

トラップや戦闘によるダメージは，そのまま主人公の外見に反映される。瀕死時には残酷なビジュアルが……。

◀ナイフなどが腕や脚に突き刺さることもあるぞ

剣と魔法を用いてモンスターを蹴散らしていこう

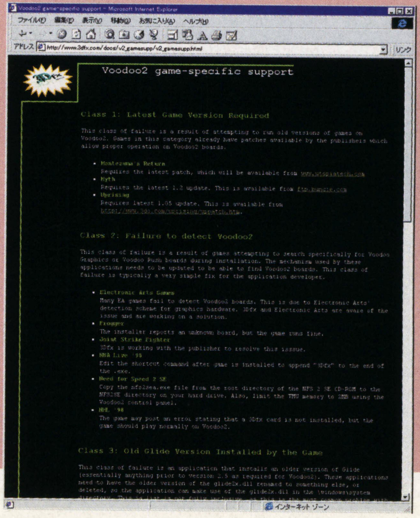


▲▶モンスターは迷宮内で入手した剣や魔法で駆逐する。油断すると痛い目に…

インターネットでの情報を活用しよう

Voodoo²チップの問題点は前ページまでで解説したとおり。そしてときにはアプリケーション側にPATCHプログラムをあてるだけではなく，Voodoo²チップのWindows用ドライバをアップデートしなくてはならない場合もある。不定期に，そして頻繁に更新されることもある修正プログラムや最新ドライバを入手するためには，やはりインターネットは必要不可欠。Voodoo²チップへの世代交代が完了していないときだけに，不具合に対してすぐに対応できる環境が必要になる。

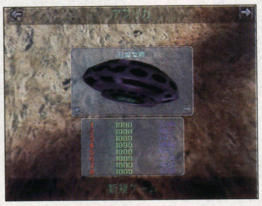
▶チップの供給元である3DFX社のHPでは，不具合や最新ドライバに関する情報が入手できる。http://www.3dfx.com/ だ



インカミング完全日本語版
■イマジニア ■Windows95 ■3Dシューティング ■発売中

海外ゲームらしい1本

オーソドックスなシューティング·ゲームのスタイルを踏襲したタイトルだが，最新技術を駆使したその美しい映像は特筆もの。敵兵器が光の輪を放って爆発する光景は，ほかでは見られないものである。こういった細かな箇所に最新技術を駆使するあたりが，海外ゲーム好きにはたまらない1本。

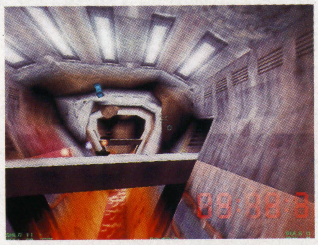

◀ステージによって対空砲や戦闘ヘリなど，プレイヤーがあやつる機体は変化する

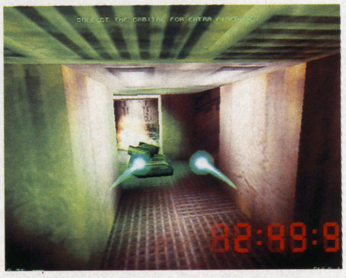
▶小型機を回収しつつ、敵を迎撃する面もあるぞ

FORSAKEN
■アクレイムジャパン ■Windows95 ■3Dシューティング ■発売中

純粋な魅力を満喫せよ

一見すると『ディセント』タイプのシューティング·ゲームかと思えるが，ほぼ一本道に近い構成のダンジョンを採用し，迷路を探索することよりも敵戦闘機との戦闘に主眼が置かれているのが特徴。シューティング·ゲームの醍醐味を純粋に楽しめる内容が目指されていると言えるかもしれない。


▲フィールドは，武器や爆発の光を受けて美しくきらめく。流行の映像効果だ


▶自機をいったん止め，後退や平行移動を駆使しつつ，敵キャラと戦っていきたい

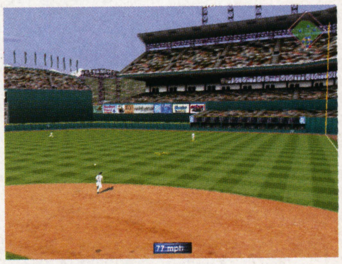
マイクロソフト　モンスタートラックマッドネス2
■マイクロソフト ■Windows95 ■レーシング ■発売中

基本的なゲーム·システムに変化はなく，ビジュアル面に徹底的な改良が加えられた続編。太陽光によるレンズブレアなどのビジュアル·エフェクトは前作をはるかに凌駕する。

◀手軽に楽しめる貴重なレースゲームである

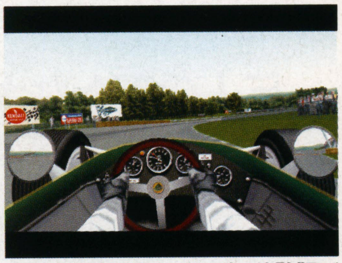
Microsoft Baseball 1998 3D Edition
■マイクロソフト ■Windows95 ■野球 ■発売中

マイクロソフトが放つ初の野球もの。3Dならではの多彩なカメラワークによって，テンポよく試合が展開していくあたりはさすが。アメリカ本国でも発売されたばかりのタイトルだが，インターネット上にて体験版をダウンロードできるので，興味のあるかたはぜひ実際に遊んでみてほしい。


▲日本でも関心の高まってきたメジャーリーグが題材に。体験版はhttp://www.3dfiles.com/ などでダウンロードできる

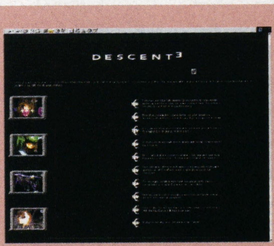
GRANDPRIX LEGENDS
■Sierra Sports ■Windows95 ■レーシング ■8月発売予定

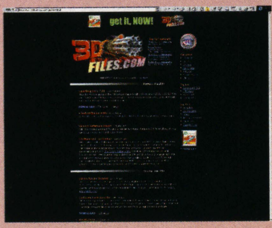
F1創世時にスポットをあてた期待のレースゲーム。サスペンションをタイヤごとに独立して制御し，実車さながらの挙動を実現。しかも過去のF1の舞台となったコースをすべて収録し，当時のベストタイムに近いラップタイムでゲーム中も走行できるというから驚き。F1ファン必携の1本だ。

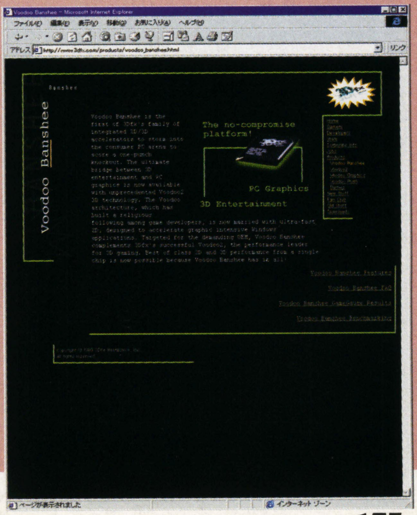

▲こちらも発売はまだ先。体験版が先行して配布され，http://www.3dfiles.com/ などのVoodooチップ関連のHPで入手可能だ

そして新たなVoodooが登場する その名はVoodoo Banshee

Voodoo²の興奮が覚めやらぬなか，その開発元である3DFX社は新たなチップをリリースしようとしている。それが先ごろ発表されたVoodoo Bansheeである。このチップはVoodoo²チップをベースにSLI機能を省略し，代わりにVoodoo1およびVoodoo²チップには存在しなかった2Dの描画機能を付加したもの。果たしてその性能やいかに……？


▶今後発売予定のタイトルは当然，Banshee対応となるはずだ


▶Voodoo1に2D機能を盛りこんだVoodoo rushは互換性に問題があったが……


◀インターネット上での今後の情報公開に期待したいところ

ようやくその姿を現しはじめた超期待作!!

DIABLO II™

すべてのアクションRPGファンが切望する『DIABLOII』が，いよいよその全貌を現しはじめた。「Windows World EXPO」のために来日したBLIZZARD社のSusan Wooley氏に直接お話をうかがうこともできたので，そちらも併わせてお伝えしよう。　　　　　　（文／林　秀人）

■BLIZZARD ENTERTAINMENT
■Windows95／98／NT(予定)
■価格未定
■動作環境未定
■'99年初頭発売予定

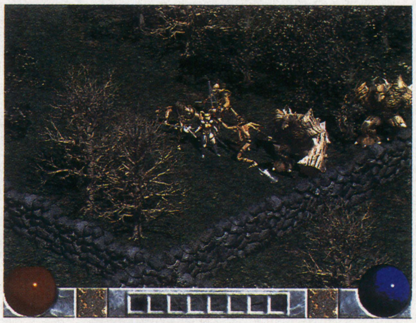
迷宮探索の日々よ，ふたたび……

前作『DIABLO』は，すでに説明の必要もないほど有名なRPGだ。このゲームをプレイするためにインターネットをはじめたユーザーも多いと聞くし，最近ではその人気を受けてPS版も発売された。そんな名作アクションRPGの続編が，いよいよ登場するのである。

まず『DIABLOII』の最大の特徴は，なんといってもすべてにおいての大幅なスケール・アップだ。前作ではひとつしかなかった「街」が，『II』では四つになり，それぞれの街ごとに，前作と同規模のダンジョンとクエストが存在している。また，キャラクター（職業）も前作の3人から5人へと増加し，それぞれに固有のスキルが多数追加された。残念ながら，前作に登場したキャラクターやセーブデータは使用できないのだが，新たなキャラクターたちも個性的なメンバーばかりだ。

筆者などは，この顔ぶれを見ただけで，もうプレイしたくてたまらないのだが，前作にもあったSPAWN（体験版）の発表はまだ当分先ということなので，ひたすら首を長くして待つことにしよう。

来年は，また迷宮探索に明け暮れる年になりそうだ。



▲戦いの場はダンジョンだけでなく地上にも！当然，イベントの種類も増えるはず

5人の新たなキャラクターたち

前作の3人に代わって登場するのは，以下の5人。どのキャラクターも，多くのスキルを持ったツワモノぞろいだ。

β版をプレイした段階では，まだアマゾンしか完成していなかったが，それでも「走る」「蹴る」といった多彩なアクションが可能になっていたぞ。

また，各スキルは，ひとつのスキルを使いこんでいくと，同系統の新たなスキルを習得するようになっている。

野蛮なる勇者

BARBARIAN

弓と槍の名手

AMAZON

魔物をあやつる術師

NECROMANCER

聖騎士

PALADIN

闇の魔女

SORCERESS

©1998 BLIZZARD ENTERTAINMENT

BLIZZARD ENTERTAINMENTの Susan Wooley氏に訊いた DIABLOIIとBLIZZARDの行方

去る7月，千葉・幕張メッセで行なわれた「Windows World EXPO Tokyo98」のために来日したBLIZZARD社のSusan Wooley女史にインタビューを行なった。暑いさなか，多忙な時間をさいていただいて，『DIABLOII』やバトルネットの最新情報，アメリカのゲーム・クリエイターに関する興味深い話など，ふだんでは聞くことのできない貴重なお話を，約1時間にわたってうかがうことができた。その内容の一部を，ここに掲載しよう。

（以降，敬称略）

チート厳禁！

——本日は暑いなか，ありがとうございます。さて，さっそく『DIABLOII』に関しての質問で恐縮なんですが……ズバリ，最大の目玉はなんでしょう？

スーザン：そうですね……やはり全体のスケールではないでしょうか。街も四つに増えましたし，ダンジョンの規模も約4倍になっています。あとマルチプレイでの最大参加人数も8人になりました。

——なるほど。マルチプレイが，かなりおもしろそうですね。

スーザン：はい。やはり『DIABLO』はマルチプレイが華ですから。そうそう，バトルネットも大幅に拡張されるんですよ。これによって，ずいぶんとマルチプレイの環境が快適になるはずです。

——それは心強いですねぇ。バトルネットで思い出しましたが，チート（不正）の排除に力を入れておられるとか？

スーザン：ええ，チートはゲーム・バランスを著しく損ないますから。今後，バトルネットでチートの使用が発覚したプレイヤーには，サーバ上のデータの削除などのキビしい措置がとられると思います。

▲会社のイメージと合致する，ユーザーに対する真摯な姿勢が印象的だったWooley女史

Battle netで貿易？

——バトルネット関係で，もうひとつ質問です。ゲーム外でアイテムの受け渡しができるようになると聞いたのですが？

スーザン：はい，可能です。いま我々が考えているのは，バトルネットにセキュリティのかかった特別な部屋を設けて，そこでアイテムの受け渡しや売買ができるようにするというシステムです。つまり，バトルネットで貿易が可能になるというようなイメージですね。バトルネット上に限定の個数しか存在しないアイテムなども登場するので，かなり楽しんでいただけるのではないかと思います。

◀貿易によって，アイテム集めがさらにアツくなる！

日米クリエイター事情

——うーん，聞けば聞くほど，早くプレイしたいですねぇ。ところで『DIABLO』もそうなんですが，いま日本で流行するパソコン・ゲームの多くは，アメリカのゲームなんですよ。この現象について，どうお考えですか？　なにかクリエイター・サイドに秘密でも？（笑）

スーザン：とくに秘密は（笑）。しかし日本のみなさんには我々のソフトをいつも高く評価していただいて，本当に感謝しています。クリエイターに関しては……私は日本の業界についてくわしく知らないので比較はできないのですが，少なくとも我が社のクリエイターたちのゲームに対する情熱は，賞賛に値すると思います。24時間働きつづけてでもおもしろいゲームを作るんだという執念みたいなものですが，あの姿勢には本当に頭が下がる思いです。あとは，アメリカのほうがネットワーク・ゲームの歴史が古いというのもあるのではないでしょうか。

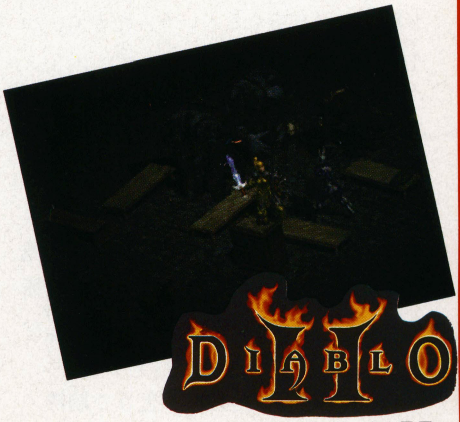
BLIZZARDの今後…

——さて，最後になりますが，BLIZZARDの今後についてお聞かせください。

スーザン：まずは『DIABLOII』を1日も早くみなさんにプレイしていただけるようにがんばるということですね（笑）。もちろん日本語版の発売も予定しています。あとは，バトルネット上での音声によるチャット・システムですか。こちらを開発中です。それ以外のソフトについては……いくつか進行中ですが，シークレットということで（笑）。

——なるほど（笑）。本日は，どうもありがとうございました。

スーザン：いえいえ，こちらこそ。



※このゲームに関する問い合わせ先：㈱ソース（☎03-3551-5900）

Falcom Windows95 News Summer Special

本格的に夏がきた。熱く燃える夏。戦いの夏。そんなキミに送る『ヴァンテージマスターV2』通信特集。ぜひ一読し，きたるべき「戦国時代」への突入に役立ててほしい。そして，夏が過ぎたあとには……!!　（文／千歳秋吉）

通信対戦の嵐！ヴァンテージマスターV2

精霊戦争は，まもなく世界対戦と化す……

先月発売された『V2』，キミはもうプレイしてみたかな？　もしキミが「1人用しかやっていない」んだとしたら，それはじつにもったいない話だ。『V2』のウリはなんといっても「通信対戦」。これを抜きにしては語れない。

「通信なんてやったことない」という人は，まずノート型パソコンを持っている友人を家に呼び，ケーブルをつなげて遊んでみるべし。チャットを用いてパソコン上で会話をしたりしているうちに，きっと「パソコンの向こう側にいる相手と戦う」おもしろさがわかるはず。

あとはモデムを買う（要9600bps以上）なり，プロバイダと契約してインターネットに接続するなりご自由に（笑）。こうして戦士は誕生するのだ。

生みの親である日本ファルコムも，熱き通信対戦を徹底的にサポート！　インターネットのファルコム・ホームページ（http://www.falcom.co.jp）には，対戦専用のコーナーが設けられている。そこに行くとすぐに相手を見つけることができ，しかもハンデの設定まで行なえるというから初心者でも安心だろう。

さらに同社によれば，韓国や台湾でも『ヴァンテージマスター』が発売され，現在トーナメント戦が行なわれているという。日・韓・台の対抗戦が予定されているらしいから，ますます目が離せない！

世界に挑むも，まずは国内の強豪との1回1回の勝負で己を磨くことから。この夏，太陽を焦がすほどに熱い通信対戦ライフに身を投じてみてはどうかな？

■Windows95　■SLG
■10,800円　■発売中

▲やはり通信対戦はいい。そういえばチャットのなかに，気になる情報が……!?

もなもな？ モナークモナーク

突然現れた『モナーク』シリーズの最新作!!

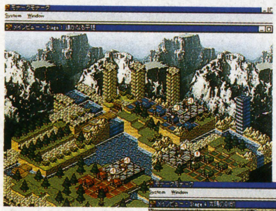
さぁさぁ，この名前を聞いてピンときた人もそうでない人もお立ち会いを。ファルコムの秀作SLG『ロードモナーク』シリーズが，『モナークモナーク』と名前も新たに帰ってくるというんだから，コイツは要注目情報だ。

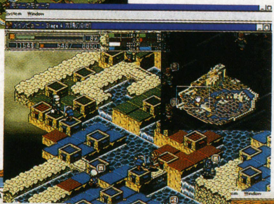
特徴は，ナナメ上から見おろしのクォータービュー画面。背景などはよりゴージャスに，キャラクターはよりユーモラスかつ表情豊かになっているぞ。

ゲーム画面を見ると「高さ」という概念が加わっているのがわかる。高い場所に行くには労力が必要。高さを利用した仕掛けもあるのだ。

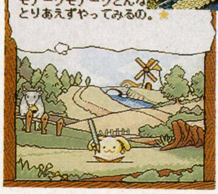
本格的紹介は次号以降。乞うご期待！

■Windows95　■SLG
■価格未定　■秋頃発売予定





◀▼この勇壮な山々を見よ。クォータービューの力は偉大なり。キャラが戦っているシーンもリアルで，見ていて楽しい



◀『モナモナ』のマスコット・キャラ（？）。アドバイスを授けてくれる

▼面クリア時に発行される認定証。今回は何段まで？

この感情表現

▲フキダシのなかのセリフが読めるかな？　状況によって豊かに感情を表すぞ

©日本ファルコム　※『モナークモナーク』の画面は開発中のものです

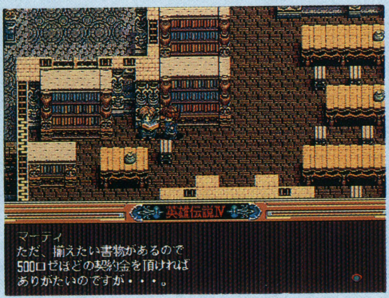
そこまでバラしていいのか
日本ファルコム 噂の真相(!?)

ファルコム・ファンなら誰もが抱いている疑問。「『英雄伝説V』とは？」「タイトル未定の作品って？」「『ブランディッシュ』はもう作らないの？」etc……。本誌ではそんなウワサの真相に迫るのだ。これぞ真の最新情報!?

1 本当に進んでいるのか!? Win95版『英雄伝説V』

本誌の新作発売予定表の「未定」リストに入りつづけている『英雄伝説V』。

もちろん現在開発中なワケだが，やはり内容が気になるところ。今回聞いたかぎりでは『英雄伝説V』は仮称であり，『III』の「白き魔女」，『IV』の「朱紅い雫」につづく，三部作の完結編となるらしい。とすると，今回も「色」関係のサブタイトルがつく……のだろうか？　想像は尽きない。

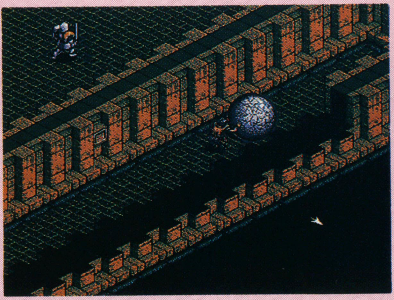


▲写真は『英雄伝説IV〜朱紅い雫』より。『V』の英雄が早く見たい……

2 やはり進んでいたのか!? 『ブランディッシュ4』

そんな予感はしていた。『VT』であれだけの新機軸を見せた『ブランディッシュ』シリーズが，このまま何事もなく終わるはずがない，と。

現在判明しているのは，タイトルが『ブランディッシュ4〜眠れる神の塔』であるということだけ。どのような画面構成になるのか？　操作方法は？……などの詳細は，以後の報告に期待してほしい。


▲マウスでのアクションは秀逸。より多くの人に遊んでほしい（写真は『VT』）

3 謎の新作の正体とは!?

新作発売予定表のなかにず〜っと残っている「タイトル未定」が気になって，夜も眠れない人も多いはず。聞いてみると「まだぜんぜん決まっていません」とのご返事。そこをなんとか！

「ジャンルはRPGの予定です。が，今までのファルコム作品にないシステムになりそうです」……？

う〜む，聞けば聞くほど謎に包まれていくような。実際はどうなるかわからないし，こりゃますます眠れないなぁ!?

▲「タイトル未定」。まったくの新作なのか，それとも……。謎は深まるばかりである

4 Windows95版『イースII』制作決定か!?

『イース』は『I』と『II』でひとつの物語。よって『I』のリニューアル版である『イース・エターナル』の続編を心待ちにしている人も多いはず。ファルコムさん，この件についてはどうなんでしょ？

「ユーザーからのアンケートでも『II』の要望は非常に高いですしね。ぜひ実現したいと思っています」と，力強いお返事。これは期待大か？

▲「優しさから感動へ」。前作での謎は，ここで解明される…

それと，『イース・エターナル』の通常版が8月28日に発売されるとのこと。今回はEASYモードが加わっているようだ。

5 どうなる「Windows98対応」!?

これについては，「現在開発中のタイトルおよび，Win95で発売した作品は，すべて新OSであるWin98にも対応しております。ご安心ください」とのお返事をいただけたのでひと安心。

▲Win98で『ヴァンテージマスターV2』を遊ぶのも一興

ちなみに現在までに発売されているのは，下記の8タイトルだ。

●『ロードモナーク・オリジナル』●『ロードモナークFirst』●『ロードモナークPro』●『新英雄伝説』●『ソーサリアンForever』●『イース・エターナル』●『ヴァンテージマスター』●『ヴァンテージマスターV2』

話題の新作先取り情報

このSLGに注目せよ!!

シューティング・ゲームやRPGでは，アーケード・ゲーム&家庭用ゲーム機につい押されがちなパソコンだが，ことSLGとなれば話は別。初心者にもやさしい1本から超SLGマニア向けの大作まで，ありとあらゆる作品がそろってプレイヤーを待ちかまえている。

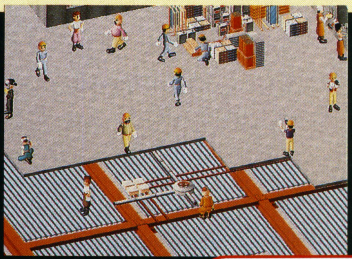
今回，発売に先がけて紹介するソフトたちも，SLG作りに定評のあるソフトハウスが送る自信作ばかり。自分に合った1本を選んで，キミも挑戦だ！ (文／煌竜)

5大タイトル勢ぞろい！

めざせ市長!! 自分の都市を持ちたいかたに…

シムシティ3000

181ページへ



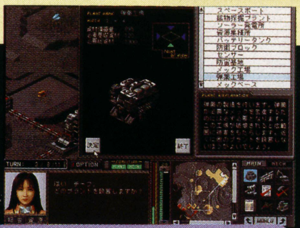
粋な職人にあこがれるキミに…

182ページへ

はなまる工務店

「男は黙ってロボット!」「いや女の子だって」という人に…

183ページへ



メックフロンティア

ロボクラッシュ・パワード(仮)

戦争ものもアクションも大好き！なあなたに…

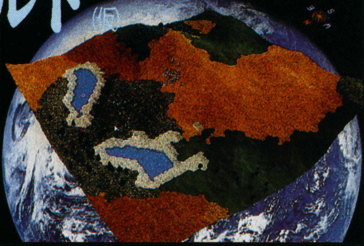
元祖ゴチャキャラSLG 大復活!!

ファーストクイーン・ザ・ニューワールド(仮)

■呉ソフトウェア工房　■Windows95／98　■SLG　■価格未定　■年内発売予定

現在，世間で高い人気を誇っているリアルタイムSLG。だが『ファーストクイーン』シリーズは，「リアルタイムに動く多数のユニットに指示を与えて敵を撃破する」というシステムを，10年以上も前に，高い完成度で実現していた作品だ。しかもこの「ゴチャキャラSLG」に登場するユニットに，使い捨てのコマはいない。突撃したり，下がって休んだり，まわりこんで包囲したりと，プレイヤーの指示と自分の判断によって自在に動くのだ。

無限の戦術の幅と「人間の軍隊を指揮する感覚」を両立させたこの作品を，既存のSLGに飽きた人々に，強く推薦する。



◀同じ惑星上の複数の国が，その覇権をめぐって争う

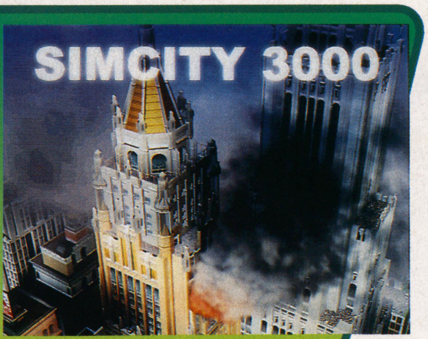
3Dでゴチャキャラ

▶本作では，新要素である「国造り」が重要。拠点防御がポイントになるかも？

※『ファーストクイーン・ザ・ニューワールド(仮)』に関する問い合わせ先：㈱呉ソフトウェア工房 (☎048-646-0660)

ついに登場!!都市開発SLGの新たな進化形

シムシティ3000



■エレクトロニック・アーツ・スクウェア ■Windows95／98 ■SLG ■9,800円 ■11月発売予定

世界中にファンを持つ超大作SLG『シムシティ』。ついに登場したその続編は，好評だった前作のシステムをベースに，さまざまな新要素を盛りこんだ力作だ。従来のSLGの枠組みを越えたその壮大な構成に注目せよ！　（文／煌竜）

広がる『シムシティ』ワールド～住民の視点から都市ネットワークまで

〝無人の荒野に現れたひとりの市長。彼(女)の指示によって何もない大地に道路が走り，住宅が生まれ，産業が栄えていく。人工増加にともなう公害や犯罪の発生も公共施設の建設や条例の発布で切り抜けて，やがては「自分が育てた，自分だけの都市」の姿がそこに……〞

都市開発&育成SLGの元祖『シムシティ』シリーズ。その最新作たる本作は，「住民にやさしい都市づくり」という前作までのコンセプトをそのままに，多彩な改良を加えた作品だ。具体的には……

●都市活動を住人レベルから再現！

くわしくは右下の写真をどうぞ。

●マップが4倍！

ゲームの舞台となる土地の広さが一気に4倍になった。前作で「街が小さい」と不満だったあなたに朗報だ。

●自分だけの建物をデザイン可能！

街の景観に彩りをそえてくれる建物を，自分で好きなようにデザインできる「建物ツール」を新規搭載。

●シナリオが増加！

「東京に襲来した怪獣から街を守れ！」「荒廃した都市を建てなおせ」というような，特定の課題を持つシナリオを，前作以上に収録。上級者にオススメ。

▶アドバイザー機能がついているので初心者でもOK

●インターネットを通じて都市発展！

本作のウリはなんといってもコレ。自分でデザインしたビルや，育て上げた自慢の都市を，インターネット上で公式に公開できるのだ。逆に他人が作ったマップやビルを自分の街に組みこむのもOK。建物コンテストや追加シナリオの発行などの企画も準備されているから，ネットワークを通じて自分の都市をさらに発展させていこう！

市長の視点から

▲都市の姿を望遠。全体のバランスを考えて発展計画を練るのも市長の義務のひとつ

▼実際の作業はこの視点で。住宅や商業区画を設置し，水道や電線をひいていこう

◀街の状況を，豊富な資料を利用して確認せよ

都市名鑑

◀画面下の自由の女神が見えるかな？

◀テムズ側をはさんで摩天楼が立ちならぶロンドン

▲海ぞいに超高層ビルの立ちならぶ東京。臨海副都心だろうか？

住人の視点へ

▼道路を歩く人や車が見えるだろうか？　都市活動を住民レベルから再現した『3000』では，その様子を直接見ることができる。見ていて楽しいのはもちろん，街の現状把握にも最適

※このゲームに関する問い合わせ先：エレクトロニック・アーツ・スクウェア㈱（☎03-5436-6499）

ただいま建設中！

アートディンク純正，現場カントクSLG

はなまる工務店

めざせ！日本一の現場監督

■アートディンク ■Windows95／98 ■SLG ■価格未定 ■秋頃発売予定

オリジナリティあふれるソフト作りで知られるアートディンク。その久々の「新作」となる本作は，「建築」をテーマにした意欲作だ。古くからのファンも，そうでない人も注目せよ！ （文／煌竜）

街を「造ろう」

ふだん，みんなが住んでいる家。

あるいは町中の学校や公民館。

さらには天をつく高層ビルや，国家プロジェクトによる超巨大施設。

このゲームでプレイヤーが演じるのは，そういった建物を作る（かもしれない？）建設会社の社長さん。ただし最初は小さな工務店にすぎないので，まずは小さな注文を請け負うところからスタートしよう。お客様の注文を聞いて間取りを設計し，24の業者から職人さんを雇って工事開始。納期以前に建物を完成させて評判が上がれば，つぎはもっと大きな注文が舞いこんでくる。また完成した建物も規模に応じて街を活性化させ，その発展に貢献してくれる。それをくり返せば街も会社もドンドン成長し，やがては……。

金や政治の力ではなく，文字どおりに自分たちの手で街を「造って」いくゲーム。それが『はなまる工務店』だ。

苦労と喜び

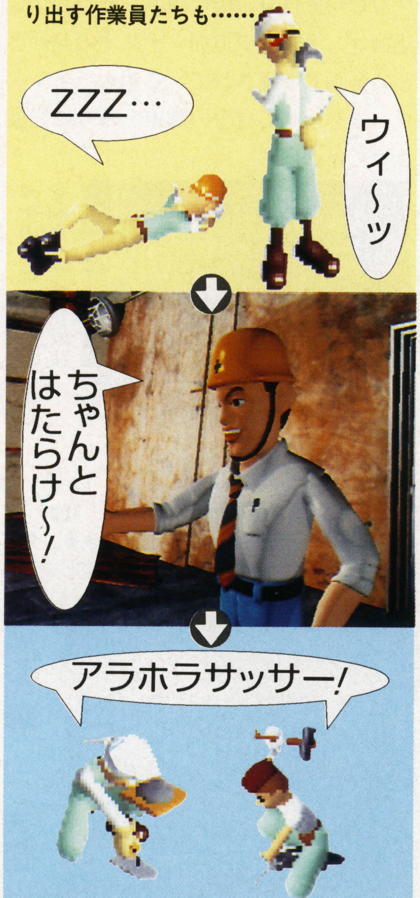
さて実際にゲームをうまく進めるポイントとなると，「いかに工事を手ぎわよく進めるか」ということにつきる。元気で短気な大工さんたちは環境がよければバリバリ仕事をこなしてくれるけれど，少しでも問題が発生するとすぐにサボったりケンカをはじめたりしてしまう。だから社長兼現場監督のキミは，「どんな手順で工事を進めていくか」を適切に指示してあげなければならないのだ。

たとえば，床張りの職人さんが現場に到着したのに，その前の行程がまだ終わっていなければ，当然床張り作業はできなくなってしまう。現場監督は，つねに現場の状況を把握し，問題があればそれを解決してあげなければいけないのだ。また，工事が進んできたら，状況に応じて資材置き場の位置を変えたり作業用の通路を再設定することも重要だ。

数十人の作業員をうまく使いこなすには，ほとんどパズルを解くようなワザが必要になる。だが苦労が大きいだけに，完成したときの喜びもまたひとしおだ。「モノを作る喜び」を知る人にぜひオススメする。

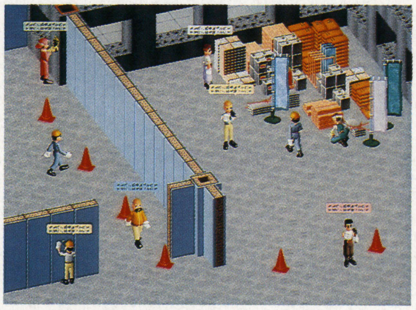
花まるミニ劇場

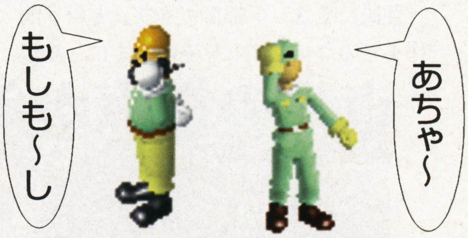
▼なにかロ実があればすぐに仕事をサボり出す作業員たちも……



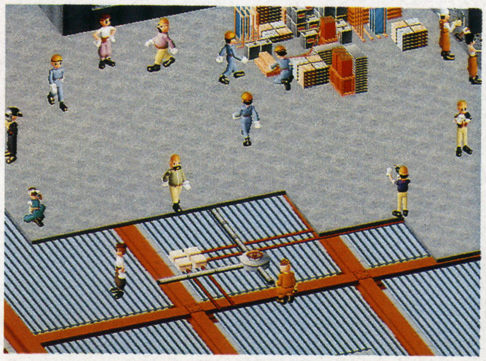
▲きちんと指示すれば立派に働いてくれる。キミの腕の見せどころだ

▼最大200人の職人さんが働く現場を，コーンやのれん，のぼりを配置してうまくコントロールしていこう





▲職人さんのヘンな動きは何か問題が起きている証拠。つねに注意しておこう



▲建築には順序がある。作業の進行と職人さんの動きの連携を調整するのも，現場監督の仕事だ

※このゲームに関する問い合わせ先：㈱アートディンク（☎043-270-2010）

メックフロンティア 緊急指令！ 惑星資源を確保せよ

■システムソフト　■Windows95／98　■SLG　■9,800円　■8月28日発売予定

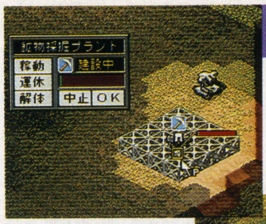
システムソフトの新作が数タイトル発表された。どれもがインターネットを活用して遊びの可能性を広げる工夫が見られる。老舗のSLGメーカーがネット対応に本腰を入れたことで，海外ゲームにくらべて遅れていた国産ゲームのインターネット活用も，これからどんどん加速するかもしれない。（文／藪良小路）

めざせ宇宙の資源開発王！

このゲームには参った。作業ロボットたち（メック）がトンカントンカンと工場を作っていき，いろいろ惑星資源を採掘するのである。ライバル会社はどんどん邪魔をしてくるから，それを撃退するのが忙しい。なにせリアルタイムである。それなら戦闘メックを大量に作って大攻勢に出ればいいのかと思って実行したら，いきなり失敗した。

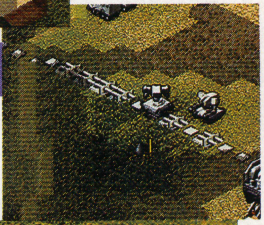
まず重要なのは補給である。『大戦略』シリーズでは当然だったのだが，移動したユニットは燃料を消費し，戦闘ともなれば弾薬を消費する。それらをこまめに補給車で補充しなければならなかったのだ。もちろん補給車も移動できる距離ってもんがある。じゃあバケツリレーみたいにして燃料を前線へ送るのか？　いやいや，そんなんじゃ効率が悪すぎるぞ。

それならば，中継基地を作ろう！　ということになるが，ここからがこのゲームの本当のミソだった。まずはデコボコの土地をサラ地にしなければならない。資源探査用のメックを派遣して土地を調査し，資源を発見したら，今度は採掘プラントを建てる必要がある。プラントは，低い土地にあると，惑星によっては雨季に水没する恐れがあるから，ゲタを組み上げる必要があるし，施設はカーゴラインで連結しなければならなかったのだ。目指せ宇宙の土建帝王ってカンジかな。



建物作って

◀作業メックを大量動員して基地の拡充。広くなると，防御も手薄になるよ

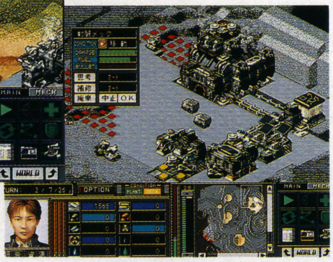


カーゴライン引いて

▶資源と時間はほとんどカーゴラインの敷設に持っていかれる。なるべく短く！

◀補給を忘れて動けなくなったところに，雨季の増水。キャー

▲マップのダウンロードやランキング登録などがインターネットで可能



◀メックたちの行動を完全オートにすると，わらわら動くので見ていて楽しい。プレイヤーはプラントの設置にだけ頭を悩ませればいいのだ。ここらが某都市育成ゲームのノリである

まだまだあるぞ

ロボクラッシュ・パワード（仮）

■Windows95／98
■ロボットSLG
■8,800円
■10月29日発売予定

ロボットをカスタマイズし，闘わせるという『ロボクラッシュ』シリーズが，Windows95に復活。闘技場で勝利し，賞金でさらにロボットを強化するのだ。インターネットを利用した選手権大会も予定されている。

リアルタイム版大戦略＋インターネット対戦

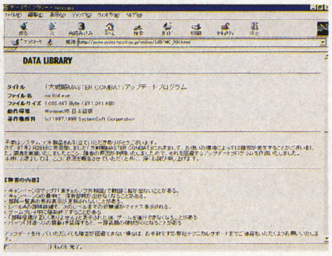
『リアルタイム版大戦略』が，これまたWin95&98で遊べるぞ。『大戦略IV』を基本に，シングルプレイから4人対戦までをサポート。KaliやDirect Play対応だから，インターネット対戦もアツくなりそうだ。対戦用サーバーも設置される予定あり。

■Windows95／98
■戦略SLG
■9,800円
■12月3日発売予定

濃いめのSLG

大戦略MASTER COMBAT アップデート公開中！

『大戦略MASTER COMBAT』の不具合を修正するデータが，インターネット上で公開されているぞ。http://www.systemsoft.co.jp/online/LIB/mc_104.html



◀このゲームもまだまだ遊べるってことですかね？

※これらのゲームに関する問い合わせ先：㈱システムソフト（☎092-752-5264）

連載 シミュレーション・ゲームの世界　三國志Ⅵ徹底研究 その7

『三國志Ⅵパワーアップキット』でゲームの世界が広がる

●光栄 ●Windows95／98／WindowsNT4.0 ●三國志Ⅵ パワーアップキット 価格6,800円 ●三國志Ⅵ with パワーアップキット(三國志Ⅵ本体＋パワーアップキット) 価格15,800円 ●8月28日発売 ●光栄ホームページ http://www.koei.co.jp

文／源　康史

第一章 待望パワーアップキット見参!!

『三國志Ⅵ』パワーアップキットがついに発売されます。しばらくプレイから離れていた人も待ちかねていたことと思います。新たに追加された内容には予想を超えるものもあり，新たな発見があるかもしれません。それでは発売前の最新情報を紹介していきます。

有名な戦いをリアルに体験！

パワーアップキットの目玉ともいえる戦術シミュレーションモード（以下戦術モードと略）が追加されました。

戦術モードでは，曹操(そうそう)，孫策(そんさく)，劉備(りゅうび)のなかから1人を選んで，三国志演義にあった戦いをシミュレートすることができます。1人あたり五つのシナリオを順にクリアしていきます。この戦術モードでは戦闘だけですので，完全な戦術SLGの感覚で遊ぶことができます。

曹操は濮陽(ぼくよう)時代の呂布と対戦する「定陶(ていとう)の戦い」から，劉備は諸葛亮のデビュー戦である「博望坡(はくぼうは)の戦い」から，孫策は袁術(えんじゅつ)から独立後最初の戦いとなる劉繇(りゅうよう)と戦う「牛渚攻(ぎゅうしょ)防戦」からのスタートとなります。

各戦いの前にイベントアニメが入りますので，ストーリー展開を楽しむこともできます。

戦場での兵力数こそ三國志演義とちがうものの，決して楽な戦いばかりではなく，プレイヤーの腕が問われます。ぜひとも3人すべてをクリアしてくださいね。

さらに充実の歴史イベント！

16種類の歴史イベントが追加され，総イベント数が100本となりました！

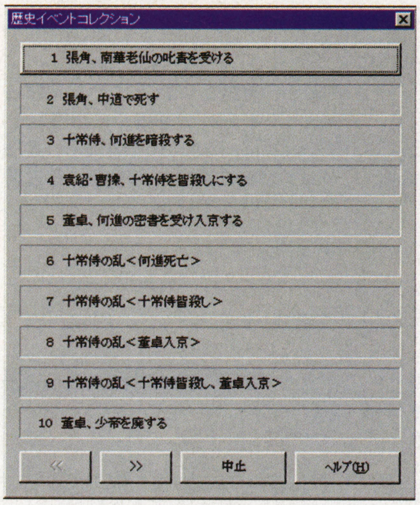
「屯田制(とんでんせい)」や「九品官人法制定(きゅうひんかんじんほう)」など，政治面で重要なイベントから，「郭嘉(かくか)，若年に死す」など悲壮かつマニアックなイベントも用意されていますので，心当たりのある逸話を探してみるのもおもしろいですね。マニアは思わず唸ってしまう

▲定陶の戦いの前哨戦で，偽葬儀によって包囲殲滅戦を成功させる

▲曹操は幕僚で一番若い郭嘉を「自分の真意をわかっているのは奉孝（郭嘉の字）だけだ」と評し，後事を託すつもりだった

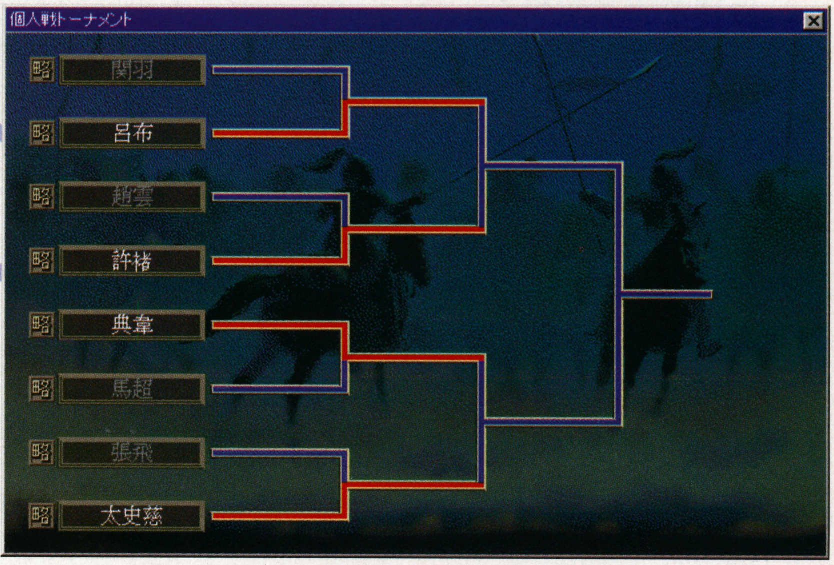
◀定陶の戦いは兵力がほぼ五分に設定されている。退却したらゲーム・オーバー

▼どんなイベントがあるかも確認できる。全部埋めて自慢しよう！



▲王允に実の娘同然に育てられた貂蝉は，命を賭けて董卓と呂布の分断に成功する

▲諸葛亮の族弟の諸葛誕は，魏の実権を握った司馬昭に反乱を起こした



▶一騎討ちモードは完全に傍観することもできる。試合の経過も省略できるぞ

ことでしょう。

一度見た歴史イベントは「歴史イベントコレクション」によって，いつでも見ることができます。友達に自慢するときやイベントの管理などに活用しましょう。

新シナリオは合計8本追加！

通常シナリオは3本，ショートシナリオは5本の新シナリオが追加されました。

★通常シナリオ

「董太師誅殺」 192年4月
「入蜀」 210年1月
「昭烈帝崩御」 223年5月

「董太師誅殺」では董卓の暗殺によって実権を握った王允が群雄として登場します。他の二つは，劉備に関係したシナリオで，昭烈帝は劉備のことを指します(豆知識参照)。くわしくは，次号の詳細解説にて説明します。

★ショートシナリオ

「白馬長史」 191年7月 公孫瓚
「小覇王強襲」 200年2月 孫策
「袁家駆逐」 202年5月 曹操
「北伐強行」 249年3月 姜維
「諸葛誕決起」 257年4月 諸葛誕

右の名前は選択可能な群雄です。これもくわしい話は次号にしますが，物語後半の見せ場というべきシナリオが追加されたことに注目です。後半のシナリオの充実には今後とも期待したいですね。

一騎討ちモードで宴席を盛り上げよう！

恒例の一騎討ちモードです。練習試合，トーナメント，勝ち抜き戦の三つから選択できます。

練習試合とトーナメントは個人戦と団体戦から選ぶことができ，出場武将を選択することができます。

勝ち抜き戦では1人だけ武将を選び，ランダムに登場する武将を勝ち抜いていきます。戦いごとに体力が少し回復しますが，怪我は蓄積されるので，戦いかたにも一層の工夫が求められますね。

新アイテムを登録しよう！

これもパワーアップキットの目玉の一つ。新しいアイテムを自分で作り，指定した武将に持たせることができます。

アイテムは地図，武具，兵書，史書，，名馬，医書，暗器から選ぶことができ，名前と効果を自由に設定できます。効果は上昇する能力値と，与えたときに上昇する忠誠値を設定できます。もちろんアイ

豆知識 その1

1. 屯田制＝韓浩らの進言により施行された兵農一体制度。屯田兵は平時は農業に従事し，いざとなれば戦うこともできる兵士。
2. 九品官人法＝以前も触れたが，官吏登用制度のこと。人材の確保に力を入れた曹丕が陳羣の進言を採用した。
3. 王允＝字は子師。王佐の才とうたわれた名士。黄巾鎮圧に活躍し，常に国の支柱的立場だった。董卓滅亡後一時的に実権を握る。
4. 昭烈帝＝劉備の諡号。諡号とは死んだ後に送られる名で，漢の献帝も諡号なので，生前の場合は決して「献帝」と呼んではいけない。
5. 諸葛誕＝字は公休。諸葛亮・諸葛瑾とは同族。征東大将軍として活躍するが，寿春に駐屯したことから疑われ，反乱を起こす。

テムのグラフィックも選ぶことができます。

三國志演義などを読んで，物語ではでてくるのにゲーム中に登場しない武器や，とくに名前はないのだが，その武将が常に使っている武器などを追加するのもよいですし，お気に入りの武将にまったく新しいアイテムを持たせるのもおもしろいですね。

エディタで各種情報を変更！

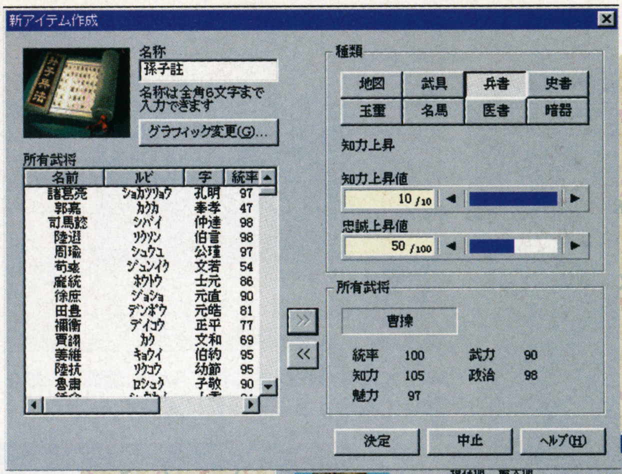
これも恒例のエディタ·モードです。ゲーム中にて編集することができます。

群雄エディタでは，勢力名の変更と金·兵糧・人徳を変更することができます。

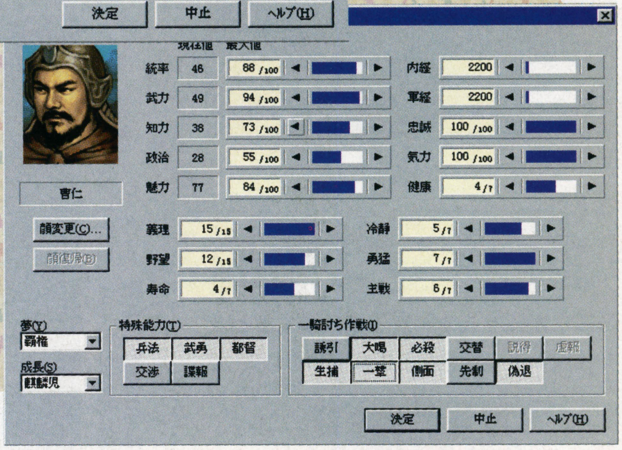
都市エディタでは，都市の各種データと徴兵可能な兵科の変更や商人の有無について設定することができます。

武将エディタは能力値の変更が主ですが，年齢や経験などから徐々に成長していく三國志Ⅵでは，最大値を変更することになります。

武将エディタは「私ならこう評価する」といった要望に応えたものですが，お気に入りの武将をとてつもなく強くしてしまう遊びかたもありますね。



◀試しに新アイテムを作ってみた。曹操の「孫子註」は，現在に伝わる孫子の兵法書の原本。「魏武注」とも言われている



▶納得いかない武将のパラメータをいじってみましょう。曹仁は実は人望厚い名将だったのだ

事典で三國志の世界を学ぼう！

三國志では特に深く研究している人でなければわからない用語もたくさんあります。それらはよほどくわしい資料でないと載っていないため，いままではどんなものか想像するしかありませんでした。

パワーアップキットでは，ゲーム中の情報で，都市・将軍位・官爵・古戦場の解説を見ることができるようになりました。かなりくわしく解説されているので，ぜひ見てもらいたいです。

データベースとしても活用することができますよ。

これで連載中に注釈として入れてきた豆知識も簡略化することができそうですが……！？

◆

急ぎ紹介しましたが，パワーアップ内容は期待どおりでしたか？ それとも期待以上でしたか？ いずれにしてもパワーアップによって，三國志Ⅵがますます楽しくなることはまちがいありません。

次号では発売後ということで，さらに細かい解説をしていきたいと思います。

▶これは古戦場の事典。戦場で何が起きたか詳細に記されている

豆知識 その2

6. 司馬昭＝字は子上。司馬懿(い)の次男。兄司馬師の死後，後を継いで大将軍となる。皇帝曹髦を殺し，魏最後の元帝を立てた。
7. 曹髦＝字は彦士。魏の第4代皇帝。司馬昭から実権を奪い返すべく，討伐しようとするが逆に殺されてしまう。
8. 諸葛瑾＝字は子瑜(ゆ)。孫権の信望厚い呉の重鎮。外交面で活躍し，最後は大将軍となり，軍師・国政両面の最高顧問となった。
9. 司馬徽一門＝司馬徽は人物鑑定で知られた名士。石広元（石韜）と孟公威（孟建）は魏に仕えた。崔州平は太尉崔烈の子。
10. 戦術が苦手＝これは正史を書いた陳寿の言葉。魏の動きに対しての反応や，北伐時の兵の動かしかたなどには疑問が多い。

第二章 ゲームを楽しくプレイするためにちょっと勉強を！

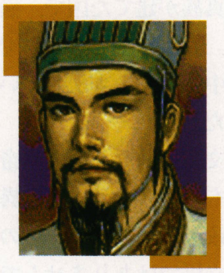
三國志の原典に迫る！第7回

主だった三國志のストーリーを見ると，主人公より目立っている人物がいます。中国はおろか日本で最も有名な三國志の人物である諸葛亮です。

日本では姓と字で「諸葛孔明」と呼ぶのが一般的です。「諸葛孔明」という題の書籍も多数発売されていますが，多く発売されるだけの資料があるということですね。

天才軍師の代名詞ともなっている諸葛亮ですが，実際はどんな人物だったのでしょうか？ 検証してみましょう。

諸葛亮伝



半生は隠遁生活

諸葛亮の字は孔明。琅邪郡陽都県の出身。兄は呉の重臣の諸葛瑾。陽都県に移住してきた葛氏が，既に陽都にいた葛氏と区別するために，諸県から来た葛氏ということで諸葛という姓ができたといわれています。

諸葛亮は父の死後，叔父の諸葛玄に従って，襄陽に赴き，以来荊州に居を構えるようになりました。荊州では学問の師・司馬徽の一門で，徐庶，孟公威，石広元，崔州平らとだけ親交を結び，若くして晴耕雨読の生活を送っていました。

この頃の諸葛亮は臥龍（天に昇る機会を待つ龍）と呼ばれていました。伏龍ともいいますが，いずれにしても雌伏し，俗世間との関係を断ち，世に出る機会をうかがっていたわけです。当時の知識人は比較的このような行動を多く見せていました。曹操の謀臣程昱や郭嘉などが好例です。

そんな頃，新野に駐屯していた劉備が，徐庶の紹介を受け，自ら赴いてきました。無数の戦場を駆け巡った劉備は40歳を超え，円熟期にさしかかっていました。そんな劉備から見れば，何の実績も経験もない若輩者でしかない諸葛亮を三度も訪ねることで，諸葛亮は感激し，幕下に加わる決意をしました。これが有名な「三顧の礼」のエピソードで，正史にも見えます。諸葛亮自ら自分を売り込みに行ったという異説もありますが……。

中原では出世できない

孟公威が曹操に仕える際に，諸葛亮はこんなことを言ったことがあります。

「中原は人材が多い。志を果たす場所は中原だけとは限らない」

また，徐庶や石広元が魏で中流官僚までしか出世しなかったことに対しては，

「魏は人材が多いのだろうか。あの2人にしてこの程度とは」

諸葛亮自身も，世に出るなら，才能をすぐに発揮できる場所がよいと思っていたと考えていても不思議はありません。

じつは名政治家？

この後，博望坡の戦いで鮮烈なデビューを飾る諸葛亮。と言いたいところですが，これらはすべて創作です。火薬が発

明されていない世の中だったので，火計はほとんど行なわれていませんでした。

諸葛亮はむしろ政治家としての才能に長けていたといえます。そのデビュー戦が赤壁の戦いにおける孫権の説得です。自尊心の高い孫権を怒らせることで，開戦を決意させるという大胆な手法は外交家としての手腕を十分に発揮したといえるでしょう。

戦術はむしろ苦手とさえいわれ，戦場でも疑問に思える行動が多く，これといった戦果もあげられなかったのが，正史に見える諸葛亮像です。内政においては，武力で奪い取った益州をよく治めたという点で高く評価できます。

劉備が遺言で，息子の劉禅に才幹がなければ，蜀を継いでよいと言ったことは美談とされています。しかし，劉姓でない諸葛亮が継いでは，大義名分であった漢の後継論そのものを否定することになってしまいます。つまり劉備も，じつはかなり腹黒い野心家であったともいえるでしょう。もちろん諸葛亮は，そのような愚は犯さず，最後まで忠節を尽くし，蜀に従事しました。

まだまだ研究の余地のある諸葛亮については機会があればまた話していきたいと思います。

◆

ご意見・ご要望をお待ちしています。

今月の一冊！

光栄刊行の「出身地でわかる三国志の法則」を紹介します。

三国時代の中国は13の州にわかれていました。当時はとくに同郷の結びつきは強く，その地独特の気質も感じられます。たとえば，同じ司州（司隷校尉）河東郡出身の関羽と徐晃。関羽が曹操に仕えた際に徐晃とはとくに親交を深め，互いに尊敬さえしあっていたと言われています。

また，意外な出身地の人物も数多く見受けられることに気付きます。たとえば呉の重臣程普。彼はなんと遥か北方の北平の出身だったのです。こんな発見もさせてくれる資料的価値の高い本です。法則が気になる人は必見です！

◀1995年の刊行ですが，根強い人気を誇り，現在でも入手可能です。手頃なサイズですので，電車のお供にもどうぞ

シミュレーション・ゲームの世界

チンギスハーン 蒼き狼と白き牝鹿IV

●光栄 ●発売中 ●Windows95／98／NT4.0 ●9,800円

魅力を探る 第2回

文／源 康史

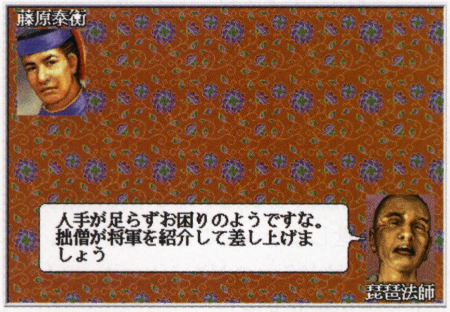
蒼き狼と白き牝鹿のシリーズも4作目を迎え，より多くの国王が登場するようになりました。主役のチンギス・ハーン以外にも魅力的な人物も数多く登場します。ここでは、モンゴルの当面の敵となる東アジアの国々を紹介します。歴史の授業で馴染みの深い国々も登場しますので，教育ソフトとしても役に立つかもしれませんよ。

東アジアの国々を探訪

モンゴルのライバル国

1189年にスタートするシナリオ1の選択可能な国は30あります。チンギス・ハーンはモンゴル統一後に金に進出し，西遼・ホラズム・西夏・南ロシアを征服しました。とくに中国大陸の統一はモンゴルにとっては東アジアでの支配権の確立には欠かせない命題でした。そのときに標的になった金，南宋そして朝鮮半島の王朝高麗について検証してみることにしましょう。

どの国を使うにしても重要なことは将軍の数が多いほうがより多くのコマンドを実行できるということです。開発ばかりでなく，人材登用にも力を入れましょう。



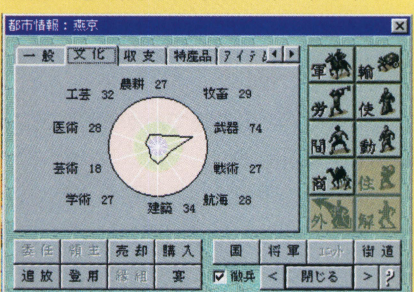
▲人材が少ない場合，イベントにより架空の将軍を配下にすることができる

金（1151年～1234年）

金は女真族が建てた国で，満州で誕生しました。渤海を中心とした遼を滅ぼして，当時中国大陸を支配していた北宋に迫りました。

北宋は文化に優れた国で皇帝の権力は絶対的なものでしたが，北方異民族に対する外交政策は弱く，アジアのリーダーとしての立場ではありませんでした。第8代皇帝徽宗は瘦全体を編み出すなど文人としては優れた人物でしたが，皇帝としては惰弱で国力は弱まっていきました。そこを金につかれ，ついに華北は金の領地となってしまいました。

その金も対外・国内政策共に失敗し，財政難に陥ります。ゲーム中で国王として登場する章宗は金の第6代皇帝ですが，内憂外患の治世が続き，漢民族との関係も悪化し，金の衰退を決定的なものとしてしまいました。1234年に国土の大半をモンゴルに奪われ，10代皇帝が殺害され滅びてしまいます。金の皇帝の姓は完顔で，丞相の完顔福興は同姓に当たります。



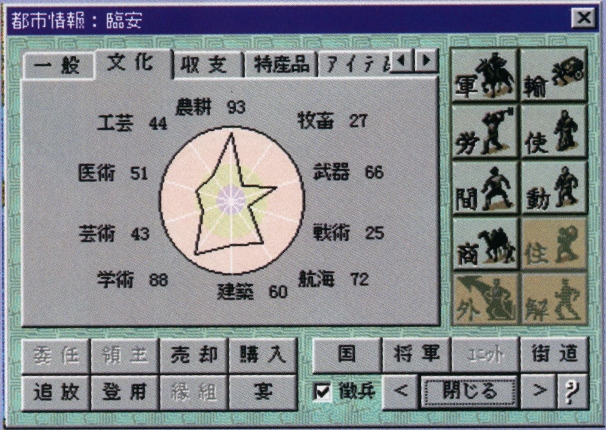
▲金はどちらかというと，華北の中心である開封のほうが文化レベルは高い

南宋（1127年～1279年）

1127年に金軍により首都開封が占領され，徽宗・欽宗が北方に連れ去られ，事実上空位となってしまった皇位に，徽宗の子の趙構が今の南京で即位して成立しました。

ゲーム中に登場する第2代皇帝の孝宗のときに南宋は全盛期を迎えます。金との関係はそれまで貢ぎ物をするなど事実上臣下といってもよい立場でしたが，それを対等なものに回復させました。長江を中心とした経済の発展はめざましく，孝宗27年の治世の間に南宋は巨万の富を築きました。しかし，その後優れた皇帝は出現せず，軍事費によって財政難に陥り，金を滅ぼしたモンゴルの侵攻時には紙幣の発行を濫発し，極端なインフレを招き，内部から崩壊してしまいました。金を恐れ，より強大で征服心の強いモンゴルと結ぶなど失敗続きの政策でした。

配下の将軍として朱子学で始祖となった朱熹が登場します。政治の値は95と世界でもトップクラスの能力です。

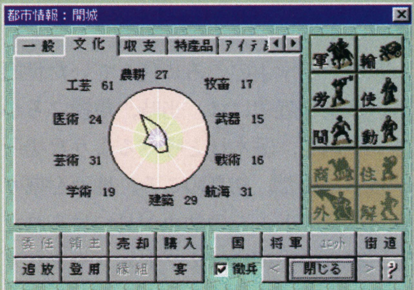


▼南宋は中国王朝の文化を正統に引き継いでいるだけあって世界屈指だ

▲鎌倉政権の国王源頼朝 VS 平泉政権の武将源義経。宿命の兄弟対決だ

高麗（935年～1392年）

朝鮮半島で457年間続いた王朝ですが，第19代明宗の頃はすでに衰退の時期にありました。明宗はクーデターによってその地位を手に入れましたが，すぐに他の軍閥によって滅ぼされてしまいます。モンゴルに対しては服属する形で命脈を保ちます。



▲朝鮮の王朝は長命なだけあって，高麗も伝統工芸が盛んなようだ

日本は2国に割拠

源頼朝は平氏を壇ノ浦で滅ぼし，征夷大将軍として鎌倉で幕府を樹立しました。

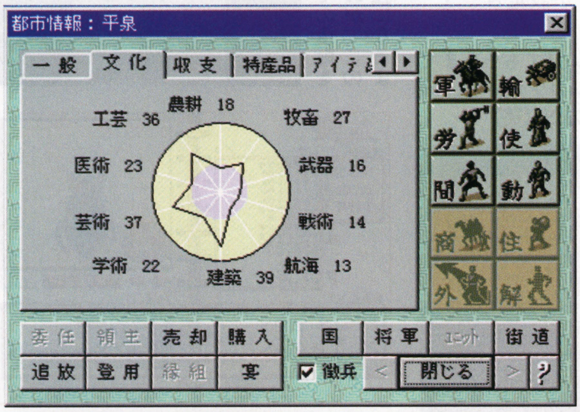
開幕前の最後の敵となるのが平泉の奥州藤原氏です。頼朝はこの時点で鎌倉・太宰府の2都市を領しています。

配下の将軍には，後に源氏より実権を奪い，執権として実権を握る北条氏も登場します。まずは奥州を征伐して，幕府を開くことが当面の目標となります。

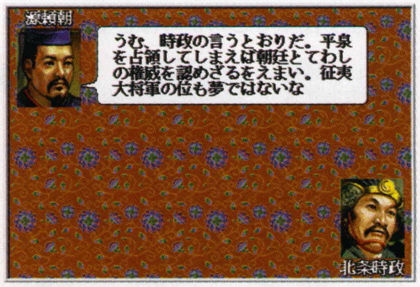
一方の奥州藤原氏は4代目の藤原泰衡の治世となっていました。兄頼朝と不和となり，逃亡してきた牛若丸こと源義経や武蔵坊弁慶が配下にいます。泰衡は父秀衡の遺命に背き，頼朝の脅迫に屈して義経を見捨ててしまいます。1189年には頼朝と雌雄を決しましたが，最期は家臣に討たれて滅亡してしまいました。

中国を統一して，国号を大元と改めたモンゴルが日本に来襲する，いわゆる「元寇」は1266年になってからです。

▲鎌倉は芸術レベルこそ世界第5位と高めだが，その他はまだまだ



▲平泉は独自の文化を築いただけあって，鎌倉より全体的に高めだ



▲鎌倉政権はイベントも数々用意されているので，楽しめそうだ

以上，チンギス・ハーンのモンゴルが関わる東アジアの国々の情勢です。今回はモンゴルだけでなく，他の国々も個性豊かでさまざまな武将や政治家が登場します。知らない国を使ってみるのも楽しいかもしれませんね。

※このゲームに関する問い合わせ先：(株) 光栄 (☎045-561-6861)

Basic Magazine
パソコン・ソフト

Selection

新作情報から
編集部オススメの
良作まで

むしとり

■メディアカイト ■Windows95
■エンターテインメント
■5,800円 ■発売中

昆虫採集アドベンチャーソフト？

筆者が小学生のころに住んでいた世田谷区豪徳寺近辺には，当時，規模こそ小さいけれど，雑木林(ぞうきばやし)と呼べるような場所が残っていた。初夏のころ，地面を掘り返せばカブトムシの幼虫が見つけられたし，真夏の早朝にはカブトムシやクワガタの成虫をつかまえることもできた。今でも，あぁいう場所，残ってるのかなぁ。

……といったことを考えられずにはいられないのだ，このソフトで遊ぶと。タイトルどおり，これは昆虫採集を楽しむマルチメディア・タイトルで，パッケージには「昆虫採集アドベンチャーソフト」などと書かれている。3Dグラフィックで描かれた自然の風景のなかで，たくさんの昆虫をつかまえ，昆虫図鑑に登録。内容を充実させていくのが目的だ。

実際の虫取りの手順だが，まずは，自然の風景が描かれた“パノラマモード”で昆虫を探すところからはじまる。たとえば蝶やハチなどは飛んでいるのが見えるので，それをマウスでクリックする。また，昆虫がいそうな場所では，マウスカーソルがルーペのカタチに変化するので，そこをクリック。どちらの場合も，画面は“虫めがねモード”へと移行する。ここからが腕の見せどころだ。

虫めがねの枠のなかに昆虫を発見したら，HANDツールやNETツールで虫をつかまえる。前者は虫をつかむ強さが，後者はマウスカーソルの移動スピードが成否のわかれめになる。つかむ強さが強すぎるとにぎりつぶして殺してしまうし，NETの振りが遅いと逃げられてしまう。慣れるまではなかなかにむずかしいぞ。

無事に虫をつかまえられたら，昆虫博士に見てもらおう。最初の1匹は，博士に見てもらうまで，名前すらもわからない。虫の名前がわからないと，図鑑に登録することができないのだ。登場する昆虫は，全部で190種類以上にのぼる。ゲーム内の季節や時間帯によって，見つかる虫もちがうし，虫によってレアリティが設定されていて，なかなかに見つからない虫も当然いる。このあたりの「集めていく楽しさ」を感じさせる手法はなかなかによくできていて，思わず熱中してしまう。

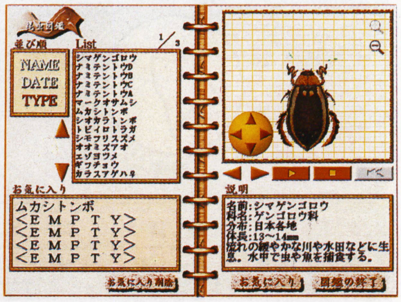
画面上の虫取りという行為に，どこか一抹の空しさを感じなくもないけれど，それはそれ。マルチメディア図鑑として割りきって見た場合，虫たちのグラフィックはすごく精密だし，解説もしっかりしているうえに，ゲーム性も高い。とても楽しめる作品に仕上がっているのだ。オススメだよ。 (文／稲垣宗彦)

◀パノラマ・モード。飛んでいる虫や，虫がいそうな場所をクリック！

▶虫の名前やその生態を教えてくれるのが，この昆虫博士。勉強になるよ

▲“虫めがねモード”。HANDかNETのツールでつかまえるのだが，なかなかむずかしい。必要に応じ，LIGHTやSMOKEなどの補助ツールも活用しよう

▼つかまえた虫は，昆虫博士に見てもらうまで名前すらわからない。これはムカシトンボ。“珍品度”が収集癖に火をつけるのだ（笑）



▲昆虫図鑑。説明が物足りないけど，昆虫をいろいろな方向から見られるのはグッド！

※このゲームに関する問い合わせ先：㈱メディアカイト（☎03-5449-3181）

バトルゾーン完全日本語版

■アクティビジョン・ジャパン ■Windows95
■アクション+SLG ■8,800円
■発売中

ヘキ地に飛ばされて 名ばかりの支店長の気分

バイオメタルなる特殊金属の争奪戦。ソ連と米国の宇宙を舞台にした戦いは，すでに1960年代にはじまっていた。謎の高度文明の残したテクノロジーとは？　はたして冷戦構造に終止符は打たれるのか？

プレイヤーは基地をまかされたひとりの司令官として，防備を固め，敵を撃退し，本部の指令を確実にこなしていかなければならない。……うんうん，いいんじゃない？　悪くないよ。

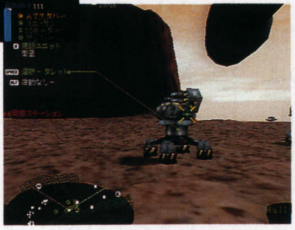
ところが。やいやいザコ兵士ども，貴様らはしょせんゲームのコマよ，捨て石よ。そんなことを言いながら高見で戦闘の指揮をとるつもりでいた筆者だったが，今度は勝手がちがっていたのだ。指揮官であるはずの自分が率先してホバー戦車に乗りこんで，弾よけもアツく戦場を飛びまわらねばならないのだ。これって，ヘタすりゃプレイヤー自身が死ぬってことよ？　司令官ってエライもんだと思っていたのに，これじゃあんまりです。

視点は最近流行(はや)りの3D。やってみればわかるが，視点がちがうだけで，ゲーム性はぜんぜん変わってくる。敵も味方も，視界からはずれたら，あとはレーダーと，音と，味方からの通信が頼りなのだ。通信って言っても半分は上司のガミガミで，命令違反は即刻牢獄行きだし，ちょっと偵察に行ったら，ヘンなモノ発見したりで，また新しい指令が追加されていく。

この面はいただいたぜ，という安堵(あんど)感がまったくないわけだ。この絶えざる緊張感は，ちょっとした病みつきモンかも。

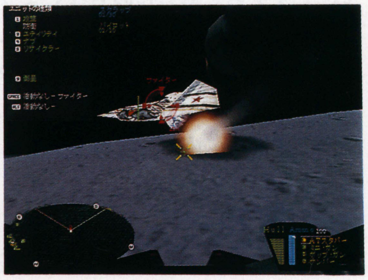
ゲームの中核となるホバー戦車の乗り心地は最高だ。操作が純粋に楽しい。地形に合わせて武器を変えたり，戦車そのものを乗り換えたり，工場で生産した兵器を自分のワキに飛ばしたりと，いままでのゲームではあまり満足にできなかった芸当も可能だ。これなら対戦プレイも燃えそうだね。　　（文／薮良小路）

最初はこれだけ！
◀資源回収に不可欠な「リサイクラー」。まずはエネルギー噴出口に連れていきたいが，どこにあるんだろう？



基地を増強
▶基地を安心して留守にするために，周囲にタレットを張りまくる。あとで呼び寄せて前線の援護にも使えるぞ

▼つねに敵の側面にまわりこむ動きが勝利への基本テク。撃つよりも避け重視



故郷に錦をかざるのじゃー

こんな戦法もありなのねん

ユニットをおとりにして徒歩で行動する

自分の乗っている戦車がダメージを受けると，緊急脱出をして，徒歩での行動となる。だが，絶望に打ちひしがれてはいけない。基地から新しい戦車を呼び寄せれば戦線に復帰できるのだから。

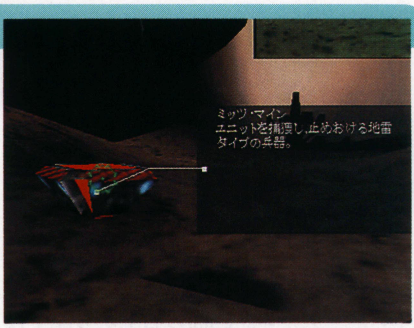
目立たないのをいいことに狙撃(そげき)をもっぱらとしてもいい。わざと乗り捨てた壊れかけのユニットに敵を引きつけて，自分はパイロットを狙い撃ち。その機体を乗っ取ってしまう手もあるのだ。

▶敵にやられたが，岩陰に隠れながら基地に新ユニットの生産を命じる。がんばれ，もうすぐ迎えがくるぞ

◀『HEAVY GEAR』のワンシーン。別ゲームですな。これ見てから，一度この戦法やってみたかったのだ

地雷で防御をかため カモネギを待つ

戦車の材料となるバイオメタルは，人類の科学力では製造不可能な金属だ。惑星に散らばるスクラップを回収しつくしたら，あとは敵ユニットの残骸を回収するしかない。敵をおびき寄せて，無傷で壊滅させ，なおかつ資源回収の手間をはぶく方法のひとつが，地雷原の設置だ。



▲シューティングの苦手な人は待ち戦法。陰険・姑息のやぶらーにもピッタリだね！

みずからの操縦テクで 敵をホンロウする

単独で飛びまわって敵を撃破していくのもアリ。腕に自信のあるあなた，味方の気の利(き)かない行動にガマンならないあなた，味方が全滅しちゃったあなた……。

◀ユニットが足りないときは，自分の腕でカバー！

ネットワーク対戦は来月の対戦問屋を見るのじゃ！

※このゲームに関する問い合わせ先：アクティビジョン・ジャパン㈱（☎03-5458-6561）

タイタニック日本語版

■メディアカイト ■Windows95
■AVG ■8,800円
■発売中

話題の「タイタニック」ゲーム日本語版が登場！

映画の公開で，最近日本でも一躍脚光を浴びた「タイタニック」。本作は，その船内を舞台としたAVGである。主人公は，過去に船内でのある任務に失敗した英国諜報部員。偶然にもタイムスリップして再び船内にやってきた彼は，今度こそ任務を遂行し，かつ沈没する運命にある船から，無事に脱出できるよう奔走する。

内容的には，船内の人々からヒントを得て，アイテムを敵方に渡らないよう収集していく，という正統派のAVG。ストーリー展開は映画と別物なので，本や映画を知らなくても十分楽しめる。とはいえ，画像は非常に緻密(ちみつ)で，雰囲気もまるで映画のなかにいるかのよう。それもそのはず，なにせこのゲーム，映画の2年も前に制作されており，映画のほうがこのCGを参考にした部分もあるらしいのだ！

船内は広く，やみくもに歩きまわると迷いそうになるが，マップ画面で瞬時に移動できる場所が何か所も用意されているので安心。登場人物も多く，最初は混乱しがちだけど，同僚の助言を聞けば，成すべきことはおのずとわかるはず。途中にはパズル的な謎解きや，突然戦いを挑まれるなどのアクション・シーンも。マルチエンディングなので，任務なかばで殺されることもあるし，制限時間を過ぎれば船とともに沈没するハメに…。しかし，うまくすると任務遂行どころか，第一次世界大戦を阻止することだって可能だ。まさに世界の運命はプレイヤーがにぎっているのである。（文／大野優子）

◀主人公の仲間であり，良きアドバイザーのペニー。彼女の部屋を訪ねると当座の目的を確認してくれる

▶行動にはつねに危険がつきまとう。謎の男が背後からガツン！　ヘタすると一発昇天だ

◀無線室に無事入りこんで，通信文を入手。暗号を解読して，敵方の先手を打たなければ……。取り引きを妨害して「本」を手に入れるのだ！

ザ・リープ

■アイジーエス ■Windows95
■シューティング ■8,800円
■発売中

敵は地球人？地球を守るために皆殺しだっ！

アイジーエスから発売中の『ザ・リープ』は，クォーター・ビューのシューティング・ゲーム。画面の右上から左下に向けて，強制的にスクロールしていくフィールドのなかで，つぎつぎに登場する敵を撃破していく。

レンダリングによって描かれたなかなかキレイな背景と，自機のショットや爆発などといった画面への陰影のつけかたによって，見た目はとってもハデに仕上がっている。自機はアイテムを取るごとに攻撃力がどんどん上がっていくし，攻撃タイプも何種類も用意されているので，爽快かつ気軽に遊べるのだ。

難点は，演出があまりにハデなために，目が慣れるまで画面が見づらいという点か。いざ遊んでみると，キレイなんだけど，敵を見失ったりしてしまうのが残念だ。

さて，画面に登場するクルマや船などを破壊すると，破片とともに，その乗組員である人間風のイキモノが飛び散る。ふと資料を見ると，プレイヤーは高度な文明を持った地球外の生命。自らが住む星を滅ぼしかねない地球人を見かね，地球という惑星のために人類を絶滅させるのが目的なのだそうだ。このゴミみたいなの，地球人なのね。

（文／稲垣宗彦）

▲攻撃力を上げるパワーアップ・アイテムが画面上に見える。移動スピードを上げるアイテム，攻撃タイプを変更するアイテムもある

▼つぎつぎに登場する敵のメカは，なんだか妙に古めかしいデザインだったりする。とりあえず壊せるものは壊す

▲敵キャラクターの爆発とともに，画面上にゴミのように散らばる緑色の服を着たイキモノ。これ，みんな地球人

※これらのゲームに関する問い合わせ先：「タイタニック日本語版」……㈱メディアカイト（☎03-5449-3181）
「ザ・リープ」……㈱アイジーエス（☎045-451-5818）

PC★Soft

将棋ソフトが3作も登場。ほかにも麻雀，パチンコ，囲碁など，テーブルゲームが多数を占めている。ゲーム以外では，アニメに関連したソフトが豊作だ。また，黒澤　明，石原裕次郎，Y.M.Oなど，その道の巨匠をテーマにしたデータベース・ソフトにも注目したい。

New Release Title

パソコン・ソフト今月の新作

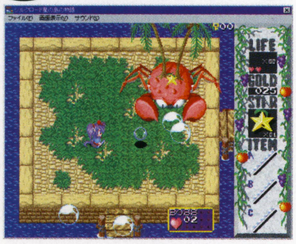
ゲームソフト

PC★Soft New Release Title

Win95

シルクロード～星の島の物語

8/1 ■ANJIN ■アクションRPG ■9,800円 ■CD-ROM

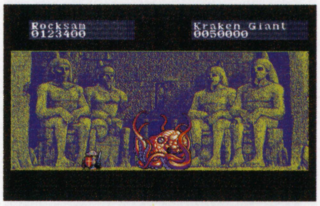


かわいらしいキャラクターと世界観が魅力のアクションRPG。プレイヤーは主人公のシルクとなって，ファンタジックな世界を旅する。AVG的な謎解きと，アクションの要素が盛り込まれている。

Win95

メモリアルゲームズVol.2 ザナドゥ

8/28 ■アンバランス ■アクションRPG ■3,980円 ■CD-ROM

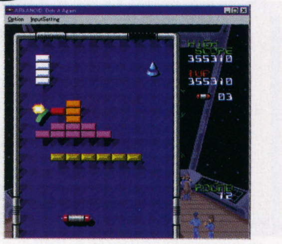


［PC-9801から移植］過去の名作を復刻した日本ファルコムの『Revivalザナドゥ』を移植。キングドラゴンを倒すために，広大な世界を冒険する。パズル的な作りが特徴。Windows98対応。

Win95

メモリアルゲームズVol.3 アルカノイド～Doh It Again

8/7 ■アンバランス ■アクション ■3,980円 ■CD-ROM

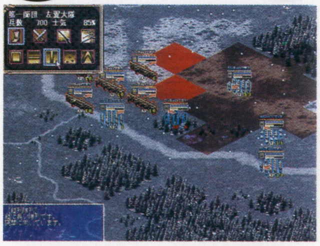


［スーパーファミコンから移植］タイトーのブロック崩しを移植。9種類のパワーアップ・アイテムを駆使して全99ステージをクリアする。オリジナル・ステージの作成も可能。Windows98対応。

Win95

After Devil Force～狂王の後継者

8/7 ■コンパイル ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM



“狂王”シシス・クォーダの崩御によって後継者となった14歳の少年・カシスの，祖国を守る戦いを描くシナリオ・クリア型のウォーSLG。前作的存在の『デビルフォースⅢ』も収録している。

Win95

高校野球道

8/7 ■日本クリエイト ■野球SLG ■10,800円 ■CD-ROM

同社の野球SLG『野球道』の高校編。高校野球部の監督となり，部員たちを引率・指導して高校野球の頂点をめざす。校歌自動作成機能や郷土紹介のほか，3年生引退などの多彩なイベントが特徴。

Win95

バトルゾーン

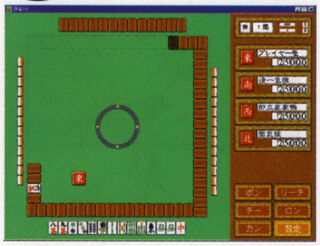
8/21 ■アクティビジョン・ジャパン ■3Dアクション ■8,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］自機を操縦する3Dアクションと，他機を指揮するSLGを融合。七つの惑星を舞台に，超金属バイオメタルをめぐる戦いが展開する。モデムやLANの使用で8人までの対戦が可能。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

ショックプライス500　麻雀Ⅱ

8/21 ■SME・インターメディア ■麻雀 ■500円 ■CD-ROM

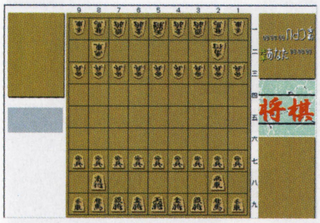


『ショックプライス500』シリーズの最新作。前作よりも思考ルーチンが強化され，グラフィックもよりリアルになった。初心者から達人クラスまで，合計10人の打ち手との対局が楽しめる。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

ショックプライス500　将棋

8/21 ■SME・インターメディア ■将棋 ■500円 ■CD-ROM



500円という低価格が好評な同名シリーズに将棋が登場。指し手の棋譜を保存するデータベース機能，対局をかさねるほど強くなっていく学習機能などを搭載している。対人対局も可能。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

ショックプライス500　パチンコ

8/21 ■SME・インターメディア ■パチンコ ■500円 ■CD-ROM

同名の廉価ソフト・シリーズ作品。デジパチの「雪景色」とハネ台の「ドルフィン・ダンス」の2機種と，クリア後に遊べるようになる「銀玉捜査戦」を収録。釘の位置を変更できる機能も搭載。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

ショックプライス500　脱出！

8/21 ■SME・インターメディア ■アクション ■500円 ■CD-ROM

ピラミッド，古城，宇宙船など，さまざまな場所に閉じ込められてしまった主人公を脱出させるため，ステージ内にある木箱を指定の位置に置いていく。パズル要素の強いアクション・ゲーム。

Win95

西陣パチンコ三昧 第二巻～スペシャルバージョン

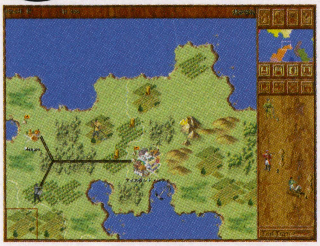
8/21 ■ケイエスエス ■パチンコ ■9,800円 ■CD-ROM

西陣の実機をシミュレートするパチンコ・ソフトの続編。「CRヤッタルデー」「パーラーキング」などの実機6台のほか，隠し機種2台の計8機種を収録している。釘の位置を変えるなどの機能も。

Win95

インペリアリズム日本語版

8/21 ■メディアクエスト ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］世界征服を目的にしたリアル性が高いSLG。経済・軍事・外交政策で自国の基盤を築いていき，さまざまな策謀で諸外国を合併する。最終的には総督諮問委員会の支配をめざす。

Win95

マジック：ザ・ギャザリング ～デュエルズ・オブ・プレーンズウォーカーズ エキスパンションカードセット通信対応日本語版

8/21 ■メディアクエスト ■カードゲーム ■8,800円 ■CD-ROM

同名カードゲームをパソコン上に再現したソフトのネットワーク対応版。マルチプレイヤー・モジュール「ManaLink」を同梱しており，世界中のプレイヤーと対戦が楽しめる。単体でのプレイも可。

Win95

三國志Ⅵパワーアップキット

8/28 ■光栄 ■ユーティリティ ■6,800円／15,800円（withパワーアップキット） ■CD-ROM

歴史SLGの最高峰『三國志Ⅵ』のユーティリティ・ソフト。新シナリオの追加をはじめ，歴史イベントの充実，思考ルーチンの強化，一騎打ちモードなど，新機能が満載されている。

Win95

ハローキティ めっちゃフィットネス

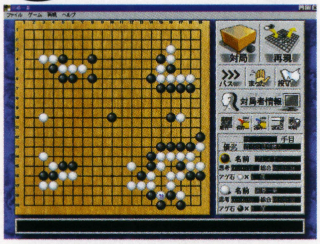
8/中 ■トミー ■RPG ■4,800円 ■CD-ROM

同社の携帯ゲーム「キティのめっちゃエステ」の続編。プレイヤーはキティちゃんを育成し，さまざまなコンテストに挑戦させながら，最終目標であるトライアスロンの参加をめざす。

Win95

囲碁一番

8/下 ■マイクロキャビン ■囲碁 ■8,800円 ■CD-ROM

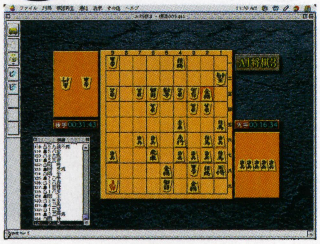


簡単操作がウリの囲碁ソフト。ハンディキャップやコンピュータの棋力の設定ができたり，棋譜の印刷・保存などの機能を搭載している。対CPU戦だけでなく対人戦も可能。Windows98対応。

P.Mac

AI将棋3 for Macintosh

7/10 ■アスキーサムシンググッド ■将棋 ■9,800円 ■CD-ROM

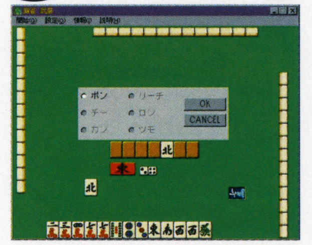


［Windows95から移植］アマチュア2～3段クラスの実力を持つ将棋ソフト。6枚落ちやレベルの調整など，初心者でも楽しめる工夫がなされている。LANやインターネットでの通信対戦も可能。

Win95

麻雀武蔵 コスモス15周年記念版 Windows98対応

7/23 ■コスモスコンピューター ■麻雀 ■3,900円 ■CD-ROM



同社の設立15周年を記念して，以前に発売された麻雀ソフトを廉価でリニューアル。マウスのみの操作で，賭け麻雀，指南モードなどが楽しめる。3タイトルの体験版も収録。Windows98対応。

ハイブリッド（Win95 Mac）

ピナ・サクラブンチョウ

7/24 ■オープンブック9003 ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

デスクトップで鳥を飼育するSLG『ピナ』シリーズのラインナップに「サクラブンチョウ」が登場。ユーザーはエサをあげたり，世話をしたりしながら，サクラブンチョウの生態を観察できる。

ハイブリッド（Win95 Mac）

ピナ・ベニスズメ

7/24 ■オープンブック9003 ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

同社の『ピナ』に付属している「ベニスズメ」を単独で販売。パソコンの時間の流れに合わせてベニスズメが成長していく。きちんと世話をつづけていれば，新たにヒナが生まれることも。

ハイブリッド（Win95 Mac）

ピナ・ルリボシボタンインコ

7/24 ■オープンブック9003 ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

パソコンの内部で小鳥を飼育する『ピナ』シリーズの1作品。デスクトップ上に巣やとまり木を設置し，ルリボシボタンインコの住みやすい環境を整えて，成長していくのを見守る。

ハイブリッド（Win95 Mac）

エチュード プロローグ ～揺れ動く心のかたち

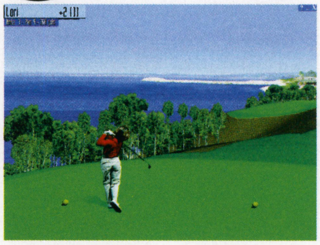
7/24 ■TAKUYO ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM

卒業を2か月後にひかえた高校生となって，将来の目標を探すAVG。能力値を設定して情報を収集し，アドベンチャー・パートで育成や登場人物との会話などをこなして，将来の進路を決めていく。

Win95

マイクロソフト ゴルフ1998年版

7/25 ■マイクロソフト ■ゴルフ ■オープン価格 ■CD-ROM



［海外から移植］ミシガン湖畔の「ベイハーバー・ゴルフクラブ」など，三つの名門コースを収録したゴルフ。モデムやLANを使用すれば，4人までの通信対戦が可能。Windows98対応。

Win95

最強 東大将棋 ～1998チャンピオンソフト

7/30 ■毎日コミュニケーションズ ■将棋 ■12,800円 ■CD-ROM

第8回コンピュータ将棋選手権で優勝した『IS将棋』の改良版。通常の将棋のほかに，目隠し将棋や時間制限つきの対局などが楽しめる。碓井涼子女流初段が読み上げ・秒読みを担当。

Win95

シグマ ゲーム・センセーション for Windows95 Vol.2

7/31 ■シグマ ■オムニバス ■1,500円 ■CD-ROM

打者用・投手用のいずれかのカードを駆使してチームの勝利をめざす『野球カード』，既存のトランプにアレンジを加えた『神経衰弱』，定番の『ブラックジャック』の3ゲームを収録。

Win95 Mac

どきどきON AIR2

7/31 ■ボトムアップ ■SLG ■9,800円（予価） ■CD-ROM（2枚組）

新米ディレクターとなって番組を放送するラジオ番組制作SLGの続編。新要素のアドベンチャーモードでは，文化放送局内を歩いてイベントを体験する。横山智佐，岩男潤子，永島由子などが出演。

Win95

ドラゴン・シンジケート

7/下 ■日本プランテック ■AVG ■2,480円 ■CD-ROM

手軽に楽しめるアドベンチャー・ノベル。台湾赴任を命じられた北沢真也は，マフィアの闘争に巻き込まれ，フィリピンや香港など，アジアの6か国を舞台に謎の組織と戦っていく。書店流通作品。

Win95

釣り紀行百選Vol.3　西伊豆

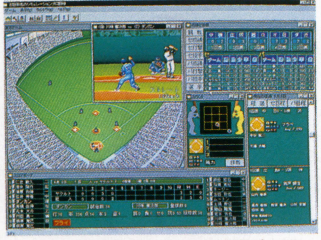
7/下　■日本プランテック　■フィッシング　■2,480円　■CD-ROM

同名シリーズの第3弾。ガイドブック・スタイルで西伊豆を紹介する「データベース」，ルアーでの海釣りを堪能できる「フィッシングゲーム」など，三つのモードが楽しめる。書店販売専用ソフト。

Win95

古田敦也のシミュレーションプロ野球

6/11　■ヘクト　■野球SLG　■9,800円　■CD-ROM



'98年5月時点でのプロ野球選手のデータを採用した野球SLG。監督として采配をふるい，チームをペナントレース制覇まで導く。ヤクルト・スワローズのキャッチャー，古田敦也が制作に参加。

Win95 日本語マニュアル付英語版

COMANCHE GOLD

8/7　■マイクロマウス　■フライトSLG　■9,800円　■CD-ROM

ノバロジックのフライトSLG『コマンチ3』に，ミッションやキャンペーンを追加したバージョン。コマンチ（ステルス・ヘリコプター）をあやつり，世界中の戦場を戦い抜く。Windows98対応。

Win95 日本語マニュアル付英語版

MECH COMMANDER

8/21　■メディアクエスト　■SLG　■8,800円　■CD-ROM

状況が変化していく戦場にて，与えられたミッションを遂行するリアルタイムSLG。24種類のメックから12機を選んで部隊を編成，敵全滅をめざす。モデムやLANも使用可能。Windows98対応。

Win95 日本語マニュアル付英語版／DOS/V専用

WANTED ! THE WESTERN PACK for QUAKE II

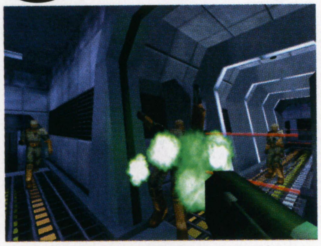
8/上　■ピーアンドエー　■データ集　■4,200円　■CD-ROM

3Dアクション『QUAKE II』の追加データ集。対戦可能な14のレベル，西部の砦や山岳地帯を舞台にした新シナリオ，火矢・マシンガンといった新たな武器などを収録している。

Win95 日本語マニュアル付英語版

SiN

8/下　■ピーアンドエー　■3Dアクション　■8,800円　■CD-ROM



与えられた任務を遂行していく3Dアクション。暴力と麻薬が支配するフリーポートシティーを舞台に，ジョン大佐が活躍する。プレイヤーの選択・行動によってストーリーが変化していく。

DOS/V 日本語マニュアル付英語版

REDNECK RAMPAGE : RIDES AGAIN

7/14　■ピーアンドエー　■3Dアクション　■7,800円　■CD-ROM

レオナルド＆ブッバの冒険を描く3Dアクションの続編。前作で砂漠に取り残されたふたりが，さまざまな乗り物や武器を駆使しながら，故郷であるヒクストン農場への帰還をめざす。

Win95 日本語マニュアル付英語版

CONFLICT FREESPACE THE GREAT WAR

7/31　■ピーアンドエー　■3Dアクション　■8,800円　■CD-ROM

宇宙が舞台の3Dアクション。8種の戦闘機のなかから1機を選び，前作『ディセント』の敵Vasudanとともに，Shivanの捕獲を敢行する。12人までのネットワーク戦，8人までのチーム戦が可能。

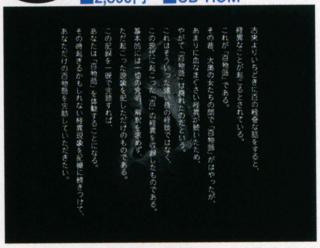
ゲームソフト以外

PC・Soft New Release Title

ハイブリッド（Win95 Mac）

現代百物語「新耳袋」

8/1　■SME・インターメディア　■エンターテインメント　■2,800円　■CD-ROM

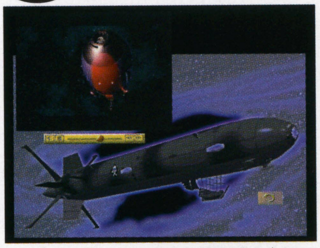


背筋も凍る恐怖の体験集。現代における怪談話99話が短編形式で収められている。収録形式は，画面の文字を読み進めていくテキスト・タイプ，体験者本人が物語を朗読する音声タイプの2種類。

Win95

クイーンエメラルダス 松本零士の世界

8/2　■レイ・アップ　■データベース　■6,800円　■CD-ROM



アニメ「クイーンエメラルダス」のデータベースCD-ROM。原作者，松本零士が語る制作時のエピソードや作品論を交えつつ，氏の作品を年表形式で紹介する。壁紙＆スクリーンセーバーつき。

Win95

あかりの日記～大学衛星編

8/7　■AICスピリッツ　■アクセサリー　■4,800円　■CD-ROM

人気アニメ「大運動会」のアクセサリー集。テレビ版第14～26話のセル画をデジタル加工した壁紙をはじめ，スクリーンセーバー，ミニゲーム，設定資料など多彩なコンテンツが収録されている。

Win95

いがらしゆみこデジタル画集 for Windows

8/19　■ポニーキャニオン　■画集　■8,800円　■CD-ROM

「キャンディ・キャンディ」で知られる漫画家，いがらしゆみこのデジタル画集。未公開作品を含む100点以上の原画が収録されている。壁紙，セーバー，ミニパズルが付属。Windows98対応。

Win95

金魚祭

8/21　■アクアシステム　■エンターテインメント　■1,980円　■CD-ROM

金魚を題材としたスクリーンセーバー集に，金魚図鑑とミニゲームをプラス。同社ソフト『熱帯ぎょ』付属の作成ツールを使えば，セーバー起動時に金魚が泳ぐ水槽を自作することもできる。

▶金魚の種類から水槽のセッティング，飼いかたまで解説してくれる金魚図鑑

◀単純ながらハマってしまうミニ金魚すくいゲーム。何匹すくえるか!?

ハイブリッド（Win95 Mac）

劇場版スプリガン　メモリアルグラフィティ ～大友克洋総監修，川崎博嗣監督作品メイキング，デジタル画集

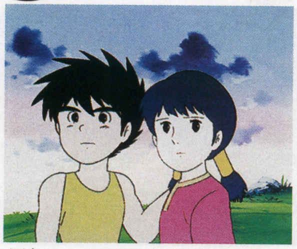
8/21　■インナーブレイン　■データベース　■5,800円　■CD-ROM

今夏に公開が予定されているSF映画「スプリガン」のデジタル画集。監督や声優へのインタビューを交えながら，アニメ制作の過程やノウハウを紹介する。絵コンテなどの貴重映像が満載。

ハイブリッド(Win95 Mac)

デスクトップアクセサリー 未来少年コナン

8/21 ■インナーブレイン ■アクセサリー ■4,980円 ■CD-ROM



同名アニメのデスクトップ・アクセサリー集。名セリフの数々を再現するコナンの音声データをはじめ，スクリーンセーバー（5種類），壁紙（200枚）など，多彩なデータが収録されている。

ハイブリッド(Win95 P.Mac)

フィッシングナビ～海釣り・船宿の達人

8/21 ■トミーインタラクティブ ■データベース ■9,800円 ■CD-ROM

船釣りを行なうときに役立つ各種情報を収録した総合データベース。関東全域の海図をはじめ，釣魚マップ，船宿情報など，多彩なデータが収録されている。監修は沖釣りの第一人者，大塚貴汪。

ハイブリッド(Win3.1/95 Mac)

CD-ROM画集「赤井孝美ワークス」

8/21 ■ナインライブス ■画集 ■4,800円 ■CD-ROM

イラストレーター赤井孝美のデジタル画集。小説のカバー絵や挿絵をはじめとする氏の作品200点を，初公開のラフ画とともに鑑賞できる。画像はBMPとPICTの両形式で収録。ブラウザつき。

ハイブリッド(Win95 Mac)

映画スター石原裕次郎の軌跡 赤・太陽から嵐へ

8/26 ■東芝EMI ■データベース ■7,800円 ■CD-ROM（2枚組）

石原裕次郎が出演した映画の名場面ムービー，関連アイテムなどを収録したソフト。新たに発見されたレア・アイテムとともに，'56～'61年の出演映画全47作品を振り返る。Windows98対応。

Win95

アクティブマスコット／あらいぐまラスカル

8/21 ■インナーブレイン ■アクセサリー ■3,980円 ■CD-ROM

名作アニメ「あらいぐまラスカル」をテーマとしたアクセサリー集。時計やランチャーなどのアクセサリーが収録されている。デスクトップ・キャラになったラスカルの多彩なリアクションもウリ。

ハイブリッド(Win95 Mac)

中村博文～総天然色電視画廊 真・百年図書館［大改訂増補版］

8/21 ■ケイエスエス ■画集 ■7,800円 ■CD-ROM

同名画集ソフトに新イラストやスクリーンセーバーを加えて再発売。ゲーム誌を中心に活躍するイラストレーター中村博文の美麗作品を堪能できる。初回生産分には特製マウスパッドが付属。

Win95

NHK CD-ROM生きもの地球紀行① 北太平洋・ザトウクジラの大航海

8/21 ■富士通 ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

同名人気番組をCD-ROMシリーズ化。番組のなかで使用した貴重な映像をとおして，各地に生息する動物たちの生態を紹介する。本作では，北太平洋に生きるザトウクジラにスポットを当てる。

ハイブリッド(Win95 Mac)

映画スター石原裕次郎の軌跡 青・夜霧から海へ

8/26 ■東芝EMI ■データベース ■7,800円 ■CD-ROM（2枚組）

2作が同時発売となる同名タイトルの1本。「銀座の恋の物語」をはじめとする'62～'84年の出演作品と関連アイテムを紹介する。各年代における出来事を一覧できる年表つき。Windows98対応。

Win95

アクティブマスコット／奈良沙緒里

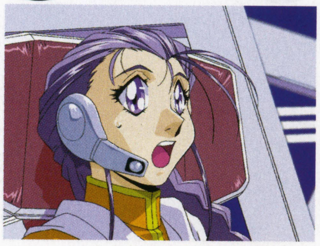
8/21 ■インナーブレイン ■アクセサリー ■3,980円 ■CD-ROM

同名アクセサリー集シリーズの新作。人気アイドル，奈良沙緒里がマスコットやアクセサリーとなって登場する。撮り下ろしフォトに加え，メイキングやインタビュー映像なども付属。

Win95

遊撃宇宙戦艦ナデシコ フルモーション・ピクチャー・バージョン

8/21 ■角川書店 ■アクセサリー ■5,800円（予価） ■CD-ROM



アニメでも人気のコミックを題材としたデジタル・アクセサリー集。システム起動時やエラー時用の常駐アニメをはじめとして，壁紙，セーバー，時計機能などのアクセサリーを収録している。

Win95

NHK CD-ROM生きもの地球紀行② ガラパゴス諸島・進化論の生きものたち

8/21 ■富士通 ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

同名シリーズの第2弾。ダーウィンの進化論で一躍有名になったガラパゴス諸島の歴史や，島に生息しているイグアナ，ゾウガメなどの動物たちの生態を，貴重なムービー映像とともに紹介する。

ハイブリッド(Win95 Mac)

ファイティングビークル 陸上自衛隊データファイル

8/26 ■東芝EMI ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM

陸上自衛隊の全面協力により，さまざまな情報を収録したデータベース。活動内容や用語の解説をとおして，ふだんは知る機会の少ない同隊をわかりやすく紹介する。初公開の貴重映像も満載。

ハイブリッド(Win95 Mac)

デジタルコンポジットモデルデータ101 003 マッシモモデルエージェンシー編

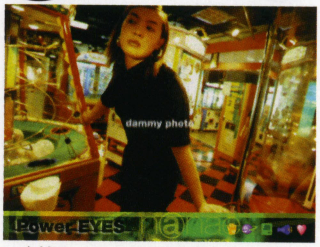
8/21 ■インナーブレイン ■データベース ■4,980円 ■CD-ROM

同名シリーズの新作。今回はマッシモモデルエージェンシー所属のタレントをクローズアップして紹介する。同事務所に所属する全タレントのデータを収録，パズルや相性チェックもついている。

ハイブリッド(Win95 Mac)

nanae「POWER EYE'S」

8/21 ■増田屋コーポレーション ■データベース ■3,800円 ■CD-ROM



女性アーティストを発掘，プロデュースしていく『G-POP』シリーズの第2弾。「POWER EYE'S」ほか全4曲にパソコン用CGデータを加えたCDエクストラ仕様で，曲と映像の両方が楽しめる。

Win95

NHK CD-ROM生きもの地球紀行③ 中国秦嶺山脈・野生最後のトキ

8/21 ■富士通 ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

特別天然記念物であるトキにスポットを当てて紹介する同名シリーズの作品。中国に生息する野生種や，トキの歴史に関する貴重な映像を参照できる。番組で使用されなかった未公開映像もあり。

ハイブリッド(Win95 Mac)

Nゲージワールド ペーパービレッジ タウン編

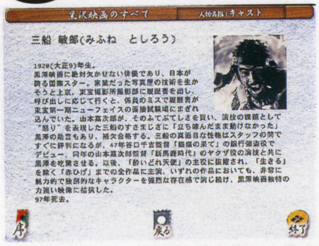
8/26 ■東芝EMI ■ツール ■3,800円 ■CD-ROM

鉄道模型Nゲージ用の建築物パーツを紙工作で再現するソフト。計60種類以上におよぶ建築物の展開図データが収録されている。展開図の組み立てかたや用語を説明してくれる解説機能つき。

ハイブリッド（Win95 Mac）

黒澤 明 The Complete AKIRA KUROSAWA

8/26 ■東芝EMI ■エンターテインメント ■7,800円 ■CD-ROM（2枚組）



映画界の巨匠，黒澤 明に関する情報を網羅したCD-ROM。写真や俳優の証言によって黒澤映画を考察したり，私物や家族の証言をもとに人間像を浮かび上がらせている。Windows98対応。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

パリ 世界があこがれる風景

8/27 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

フランスの首都・パリを題材としたデジタル写真集。市内はもちろん，ベルサイユ宮殿やロワール川流域など，人々を魅了しつづけるパリ周辺地のさまざまな風景が収録されている。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

世界の犬 デジタル図鑑

8/27 ■シンフォレスト ■図鑑 ■3,900円 ■CD-ROM

飼いかたや病気の対処法など，犬に関するあらゆる情報を網羅したデジタル図鑑。索引機能や写真集に加え，質問に答えるだけで自分にあった犬種を探せる便利なチャート機能も用意されている。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

世界の猫 デジタル図鑑

8/27 ■シンフォレスト ■図鑑 ■3,900円 ■CD-ROM

もっとも身近な動物として知られる猫50種に関する情報を収録したCD-ROM図鑑。索引機能が充実しており，データを印刷することもできる。壁紙，サウンド・プレーヤーなど，オマケも多彩。

Win95

ラジロム モーニング Vol.8 吉田古奈美

8/28 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

CD-ROM上でラジオ番組を展開していく同名シリーズの第8弾。パーソナリティの吉田古奈美が，ゲストの荒木香恵とともにバカンス談義で盛り上がる。リスナーからのメール紹介コーナーも健在。

Win95

ラジロム ブランチ Vol.8 豊嶋真千子

8/28 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

豊嶋真千子が司会をつとめる同名シリーズの新作。今回は北海道からの野外録音を含む2部構成で，本人の希望によって「ふらのアイスクリーム工房」からのおたよりコーナーも収録されている。

Win95

ラジロム ランチタイム Vol.8 長沢美樹&夏樹リオ

8/28 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

ラジオ番組CD-ROM『ラジロム』シリーズのランチタイム編。今回は司会のふたりが沖縄を舞台に番組を進行する。恒例となった料理対決コーナーでは，料理のかわりに盛りつけ用の皿を作成。

Win95

ラジロム ティータイム Vol.8 こおろぎさとみ&南 央美

8/28 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

時間帯ごとのラジオ番組をCD-ROM上で展開していく同名シリーズの新作。こおろぎさとみ&南 央美の司会コンビが幽霊話で盛り上がる。質問コーナーあり，おたよりコーナーありと内容も多彩。

Win95

ラジロム ナイト Vol.8 かないみか&結城比呂

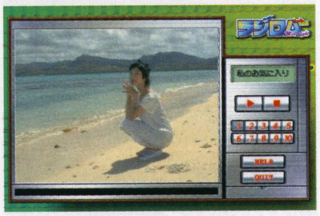
8/28 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

ホームページとの連動企画も好調な同名シリーズのナイト編。「私のお気に入り」のコーナーでは，結城比呂がWeiβについて，かないみかがマッサージ・グッズについてトークを展開する。

Win95

ラジロム ミッドナイト Vol.8 平松晶子

8/28 ■翔泳社 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

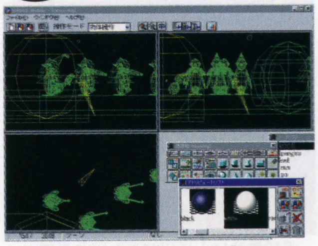


同名シリーズのミッドナイト編。今月は，パーソナリティの平松晶子がグアムからリスナーのメールを紹介する特別版。グアムの魅力について語る「私的グアム論」のコーナーも登場。

Win95

3DCGツクール95

8/28 ■アスキー ■ツール ■3,980円 ■CD-ROM

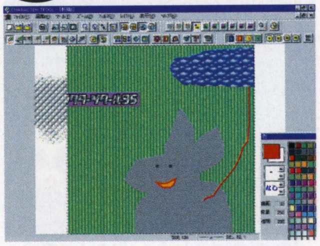


簡易3次元CG作成ツール『CGツクール3D for Windows』のリニューアル版。球体や直方体を，マウスで引っ張ったり伸ばしたりすることで，さまざまな形のポリゴン・モデルを作成できる。

Win95

キャラクターツクール95

8/28 ■アスキー ■ツール ■7,800円 ■CD-ROM



2Dグラフィック作成ツール。2Dグラフィックを描くさいに役立つ便利な機能が収録されている。作成したグラフィックは『RPGツクール95』などの「ツクール」シリーズで使用することが可能。

Win95

妖怪家族

8/28 ■ガイナックス ■アクセサリー ■8,800円（予価） ■CD-ROM

妖怪が題材のデスクトップ・アクセサリー集。40体以上の妖怪がデスクトップに出現し，楽しいアクションをしたり，イベントを展開する。日本全土の妖怪を一覧できる「妖怪図鑑」が付属。

Win95

末弥 純の世界~Wizardry EXCEED

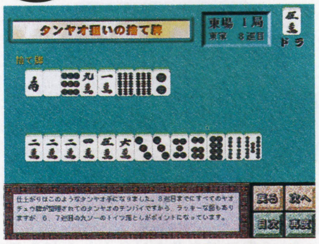
8/28 ■ココナッツジャパンエンターエイメント ■画集 ■6,800円 ■CD-ROM

イラストレーターである末弥 純のデジタル画集。『ウィザードリィ』シリーズのイメージ・イラストを中心にした作品世界を堪能できる。未公開イラストや壁紙&セーバーも収録。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

勝つための麻雀の先生 読み編

8/上 ■ゼロ ■麻雀 ■5,800円 ■CD-ROM

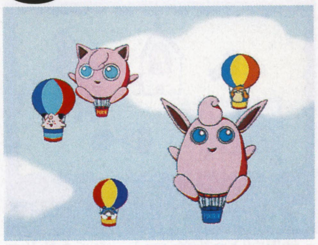


同名シリーズの新作。「捨て牌の意味を読む」「手役の方向を読む」「テンパイを考える」「状況を読む」の各章に用意された問題を解いていくことで，打ちかたの基本を手軽に学習できる。

Mac

スクリーンクラブ ポケットモンスター Mac版

8月 ■トミー ■スクリーンセーバー ■3,500円 ■CD-ROM



［Windows95から移植］過去に発売された同名作品の移植版。ゲームやアニメで人気の『ポケットモンスター』を題材とした壁紙，スクリーンセーバー，カレンダーなどが収録されている。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

サイボーグ009

5/21
■タイムワーナーエンターテイメントジャパン ■エンターテインメント
■9,000円 ■CD-ROM（3枚組）

同名作品の漫画版を全編フルカラーで3枚のCD-ROMに収録。サイボーグ戦士のプロフィールや能力を一覧できるデータベースも参照できる。初回生産分には特製ポストカードセットが同梱。

Win95

日本の四季を詠む　正岡子規の世界

6/1
■富士通ラーニングメディア ■データベース
■4,700円 ■CD-ROM

正岡子規の生涯を，作品や時代背景をとおして紹介するCD-ROM。日本の四季を詠んだ60句以上の俳句が収録されている。「俳句入門」コーナーでは，おもな季語や俳句の基本概念を解説。

Win95

勝ち馬ステーション　優駿への道'98

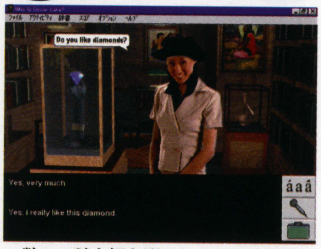
6/16
■アイジーエス ■競馬予想
■5,800円 ■CD-ROM

インターネットから提供される最新データをもとに最適馬券を導き出す，同名競馬予想シミュレータの改訂版。操作性やデータベースの内容が一新され，初心者でも手軽にレース予想が行なえる。

Win95

オスカー　英語版／フランス語版／ドイツ語版

6/19
■NOVA情報システム ■教育
■各9,800円 ■CD-ROM



数々の謎を解き明かしながら物語を進めていく，AVG感覚の外国語学習ソフト。ユーザーの語学力に応じたエンディングが用意されている。英語版，フランス語版，ドイツ語版の3本が同時発売。

Win95

むしとり

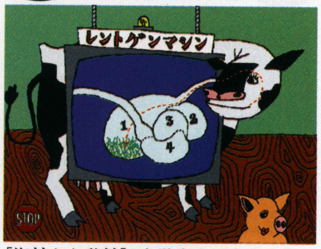
6/26
■メディアカイト ■教育
■5,800円 ■CD-ROM

パソコン上で昆虫採集を疑似体験できるソフト。昆虫は3Dポリゴンでリアルに再現されており，その生態や実際の動きについての学習もできる。四季や時間によって変化する壁紙つき。

ハイブリッド（Win95 Mac）

ヒアペラEnglish

7/1
■アスク ■教育
■4,800円 ■CD-ROM



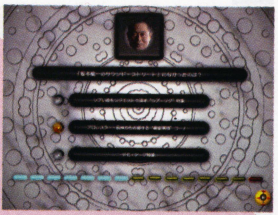
［海外から移植］小学生までを対象とした，年少者向け英語教育ソフト。ミニゲームをプレイすることで，楽しみながら英会話学習を行なえる。日本語版と英語版の両バージョンを同時収録。

ハイブリッド（Win3.1/95 Mac）

Y.M.O SELFSERVICE

7/1
■アスク ■エンターテインメント
■9,800円 ■CD-ROM（2枚組）

テクノバンドの先駆者，Y.M.Oの魅力を凝縮したCD-ROM。アルバム全曲やコンサート映像，未公開曲のトラック・シートや秘蔵写真などを収録している。初回分には特製シングルCDが同梱。



▶全オリジナル曲がノーカットで収録されている。進行役は俳優の伊武雅刀

◀「マニアックサイド」では未公開の音源を聴くこともできる。ファン必聴！

ハイブリッド（Win95 P.Mac）

クイズ・ゲーム　知ってるっちゅうの!?　日本史の達人6,000問

7/3
■メディアカイト ■教育
■3,800円 ■CD-ROM

短い時間で楽しめる4択クイズ形式の学習ゲーム。問題の出題数や難易度が調整可能で，プレイヤーのレベルに応じたクイズを楽しめる。日本史問題6,000問を収録。ふたり同時プレイもできる。

ハイブリッド（Win95 P.Mac）

クイズ・ゲーム　知ってるっちゅうの!?　世界史の達人5,000問

7/3
■メディアカイト ■教育
■3,800円 ■CD-ROM

受験勉強にも活用できる同名学習クイズ・シリーズの世界史編。4択クイズ5,000問を収録している。ふたり同時プレイが可能で，プレイヤーの成績を一覧できる正答達成度グラフも表示できる。

ハイブリッド（Win95 Mac）

デジタルヒーロークラブ8

7/9
■東映ビデオ ■エンターテインメント
■3,980円 ■CD-ROM

東映特撮ヒーローを題材とした子ども向けバラエティ・ソフト。「超獣戦隊ギンガマン」「テツワン探偵ロボタック」に関するムービーやミニゲームを収録している。特製ステッカーつき。

ハイブリッド（Win95 P.Mac）

SPAWN THE ULTIMATE

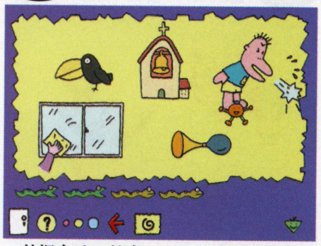
7/24
■オラシオン ■データベース
■3,800円 ■CD-ROM

同名映画のデータベースCD-ROM。本編から選りすぐった名場面スチール，門外不出のメイキング・ビデオなど，ファン必見の映像が収録されている。オリジナル・スクリーンセーバーつき。

ハイブリッド（Win95 Mac）

ジャストキッズももんがクラブ　3・4・5歳コース 8月号

7/25
■ジャストシステム ■教育
■2,800円 ■CD-ROM

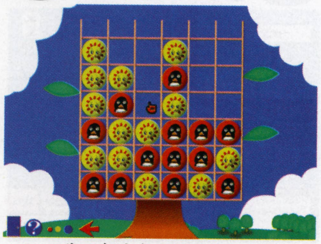


幼児向けの教育ソフト。身近な物体の外国語名を紹介する「これなーんだ？」や，集中力と記憶力を養うミニゲームの「ポッキュ」など，六つの学習プログラムが収録されている。通販専用。

ハイブリッド（Win95 Mac）

ジャストキッズももんがクラブ　6・7・8歳コース 8月号

7/25
■ジャストシステム ■教育
■2,800円 ■CD-ROM



6～8歳の年少者を対象とした総合教育ソフト。英語やことわざなどを学ぶ，八つの学習プログラムを収録している。保護者用の解説紙も付属。通販専用，購入申し込みは☎03-5412-3954まで。

ハイブリッド（Win95 P.Mac）

クイズ・ゲーム　知ってるっちゅうの!?　漢字の達人10,000問

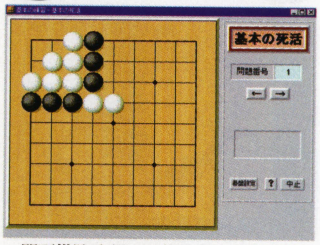
7/下
■メディアカイト ■教育
■3,800円 ■CD-ROM

同名シリーズの漢字編。漢字に関する10,000問のクイズが収録されている。画面上のマスコット・キャラがサッカーをしたり水泳をするなど，プレイヤーを飽きさせない作りになっている。

Win95

これであなたもすぐ碁が打てる！②

7/28
■日本囲碁ソフト ■囲碁
■4,800円 ■CD-ROM



関西棋院公認の囲碁学習ソフト。コンピュータとの対局やプロの手筋紹介をとおして，囲碁の布石・定石をマスターできる。対局を行なう際の碁盤は，9路盤か19路盤の2種類から選択が可能。

Index

ブラッディロア2 …… 200
サイキックフォース2012 …… 201
キム＆チョイのKOF特訓日記'98 …… 204
ストリートファイターZERO3 短期集中講座 …… 206

Arcade Game Side

アーケード・ゲーム News Headlines

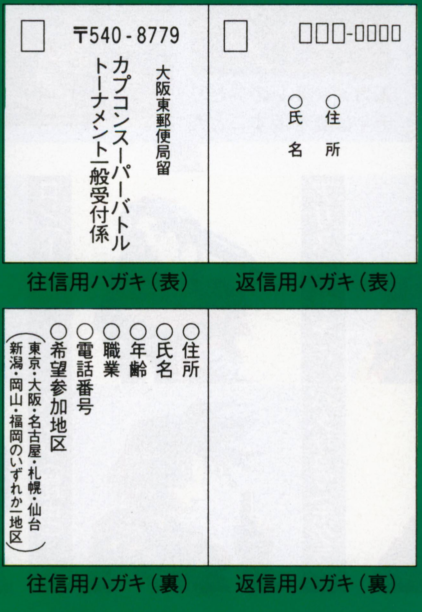
ZERO3トーナメント開催決定

『ストリートファイターZERO3』の大会「ストリートファイターZERO3　スーパーバトルトーナメント」の開催が早くも決定したのでお知らせしよう。

まず，8月に全国のゲーム・センター500店舗で予備予選が，9月に東京・大阪・名古屋・札幌・仙台・新潟・岡山・福岡の8地区で地区予選が行なわれる予定。そしてその上位に入賞すれば，「東京ゲームショウ'98秋」のカプコン・ブースで開催される決勝大会に招待されるのだ。

参加希望者は，往復ハガキに右の例のように記入し，応募しよう。〆切は，8月31日消印有効。応募者多数の場合は，抽選にて参加者を決定するとのこと。

往復ハガキ記入例



バスを釣りにセガへ行こう

この夏，セガのバス釣りゲーム『ゲットバス』の大会「チームダイワカップゲットバストーナメント'98」が，関東地区のセガ・アミューズメント施設88店舗で開催される。大会の内容は，『ゲット・バス』のイベントモードで2分間のトータルウエイトを競うもの。参加料は200円，各大会とも先着30名にはダイワ精工のグッズが贈られる。

また，店舗大会の優勝者は10月11日にセガ本社で行なわれる「チームダイワカップ　ゲットバスクラッシック'98」に特別招待。ここではチームダイワプロによる釣り講座やクイズ大会があるそうなので，がんばって優勝を目指そう。

獣たちがふたたび暴れだす

ブラッディロア2

―BRINGER OF THE NEW AGE―

BLOODY ROAR 2 -BRINGER OF THE NEW AGE- ブラッディロア2

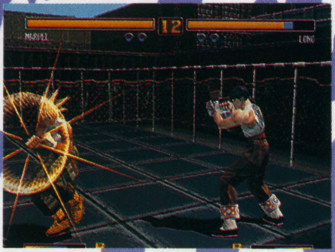
■エイティング／ライジング
■対戦格闘　■近日登場予定

「獣化」を筆頭に，エスケープやガードアタックなど，3D格闘としては斬新な要素が盛りこまれた『ブラッディロア』の続編が，いよいよ登場となる。気になる新システムを中心に，その内容をざっと紹介していこう。　（文／渡辺和歳）

『2』になってさらに洗練されたシステム

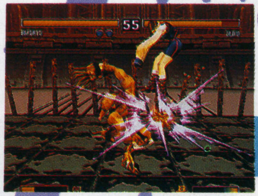
新システムが満載の『ブラッディロア2』。まず挙げられるのが，ブレイク技にはツブされるが攻撃をガードしたあとのスキが少ない「ライトガード」と，ガード時の硬直は長いがブレイク技も防げる「ヘビーガード」という，2種類のガードである。前作での戦法を大きく変えてしまうほどのフィーチャーなので，覚えておこう。ほかにも，「ガードエスケープ」が空中でも使用可能になり，コマンド技をGボタンで途中止めすることもできるようになった。これらの新システムにより，技の読み合いの重要度が増しており，対人戦がますます楽しくなっているのだ。

もちろん，このゲームの大きな特徴である獣化システムもさらに磨きがかかった。前作での獣化のメリットは体力回復や専用技の追加だったが，今回は通常技の性能変化などもあり，より獣化時の特性がきわだつようになった。



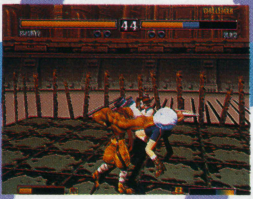
◀攻撃前に光るのは，ライトガード不能のブレイク技

空中エスケープ



▲もし，相手の攻撃で浮いてしまっても……

▼受け身をとったあと，敵の攻撃に合わせてレバーを前に入力すればOK



▲空中で相手の横にまわりこめる。浮いてから着地までに1回のみ使用可能

人間時

人間時は獣化時にくらべ，全体的に能力が低め。しかしテクニカルに攻めれば，獣化時にも負けないポテンシャルを発揮するぞ。

▲転倒中の相手に技を当てると……

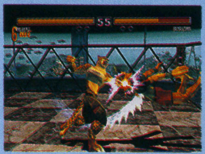
▲普段浮かない技でも浮かせられる

獣化時

獣化時はビーストボタンでの攻撃や，強力な連続技「ビーストドライブ」が使えるように。ほかにもその動物独特の能力（アビリティ）が追加されるぞ。

▲カメレオンのアビリティは姿を消すことだ

▼人間時は不可能なコンボも可能に



究極！ビーストドライブ

▲▶前作にはなかった強力な連続技。見た目もハデで，壮快感バツグンだ

登場キャラクター

『1』からの4人（ボスのウリコも含めて）に新たに5人を加えた全9キャラ。カメレオン，昆虫，コウモリといった異色キャラも登場するぞ。

ユーゴ（オオカミ）

アリス（ウサギ）

ロン（トラ）

ウリコ（ネコ科半獣人）

マーベル（ヒョウ）

ブスジマ（カメレオン）

バクリュウ（モグラ）

スタン（昆虫）

ジェニー（コウモリ）

©1998 EIGHTING／RAIZING　©1998 HUDSON SOFT　※画面および記事内容は開発中のものです

サイキックフォース命 SPECIAL!

シークレット・フィーチャーを一挙紹介！

サイキックフォース2012

■タイトー　■対戦アクション　■稼働中

今月は『サイキックフォース2012(以下，PF2012)』の知って得する㊙情報を紹介。知ってる人も知らない人も，とりあえずチェック！　(文／八巻将之)

タイムリリース　その1　ストーリーモード

デモ画面中にコマンドが表示されるので知ってる人も多いと思うけど，あらためて紹介しておこう。前作『サイキックフォース』のPS版に収録されていた「ストーリーモード」。これが『PF2012』にも用意されているのだっ！

ストーリーモード中は画面上部に「ストーリー進行中」の文字が表示され，戦闘の前後に会話シーン(右写真参照)が挿入されるようになる。ふつうにプレイするだけではわからなかった各キャラクターのエピソード。それが，このモードで，はじめて語られるというワケだ。

ストーリーモードへの入りかたは下のカコミで紹介しているとおり。さあ，全キャラクリアを目指してLet's Try！

◀戦闘前後に挿入される会話シーン。どのキャラもいい味出してる

▶写真のようなイベント・グラフィックも用意されている。必見！

ストーリーモードへの入りかた

コイン投入後，ガード，弱攻撃，強攻撃の三つのボタンを押したまま，スタートボタン

タイムリリース　その2　キース&ウォン参戦

プレイしてみればわかることだが，ストーリーモードには前作の登場キャラ，ウォンとキースがCPUキャラとして登場する(使用キャラによっては，どちらか一方)。このふたりをプレイヤー・キャラとして使用することができるのだ。

気になる使用条件についてだが，これは非常に簡単。本作におけるシークレット・フィーチャーは，規定期日になれば自動的に発動する，というカレンダー式(稼働時間は関係なし)を採用しているので，それぞれの解除日になれば，特別なコマンドなどは入力しなくてもウォンとキースが使用可能になるのだ。おそらく，この号が発売されるころには，どこのゲーム・センターでも，ふたりを使用できるハズ。さっそく近くのゲーム・センターでチェックしてみてくれっ！

MASTER OF ICE キース

バーンとの死闘のなか，突然起こったノア地下要塞の爆破消滅。意識を取りもどしたキースは，瓦礫(がれき)のなかでバリアに守られていた自分の身体を確認する。

救ってくれたのは，まさか……？

その後，キースは総帥(そうすい)のマントを脱ぎ捨て，一度は戦いの表舞台から姿を消すが，ガデスの裏切りにより，空中分解寸前まで追いこまれた新生ノアを救うべく，ふたたび総帥の座に舞いもどるのだった。

MASTER OF TIME ウォン

ソニアの開発を終えたウォンのつぎなる野望は，人間をサイキッカーに変える「人工サイキッカー計画」だった。

人体実験を嫌うキースのもとでは，その野望は達成し得ない。そう考えたウォンはノアの同志たちの引き渡しを条件に軍との癒着(ゆちゃく)に成功。そして，ウォンはノア本部の爆破ボタンを押した瞬間から軍サイキッカー部隊司令官として軍に身を置くことになった。だが，これもウォンにとっては新たなゲームのはじまりにすぎないのだ。

ウォン&キース 超能力技紹介!

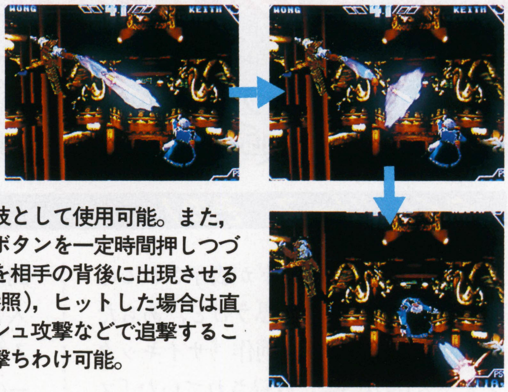
WONG

■年令：36
■性別：男
■能力：時間

基本的には前作の戦法を流用できる。新技は幻惑の軌跡，戦慄の伏線，悠久の誘いの3つ。いずれの技もクセが強く，あつかいづらいが，使いこなせば強力な武器になりそうだ。

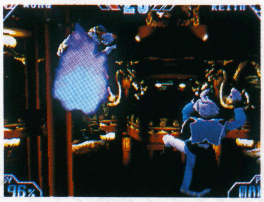
幻惑の軌跡 GENWAKUNO KISEKI

新たに追加された飛び道具系の超能力技。左手を突き出すと同時に前方へ小振りの剣を射出する。弾速が速く，弱→強のコンボからなら連続技として使用可能。また，コマンド入力時にボタンを一定時間押しつづけてから離すと剣を相手の背後に出現させることができ（写真参照），ヒットした場合は直後にクイックダッシュ攻撃などで追撃することができる。方向撃ちわけ可能。



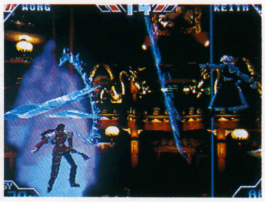
次元の瞬き JIGENNO MATATAKI

瞬間移動技。姿を消したあと，弱はその場に，強は相手の背後に再出現する。動作前後に多少のスキが生じるので注意。



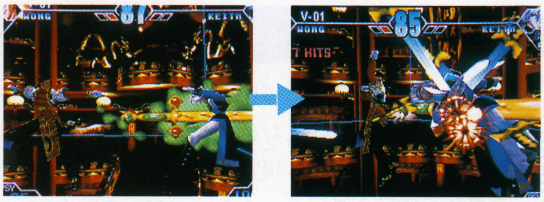
運命の選択 UNMEINO SENTAKU

前作にもあった分身技。攻撃判定はないが，コマンド入力と同時に無敵状態となるのでとっさの回避手段として使用できる。



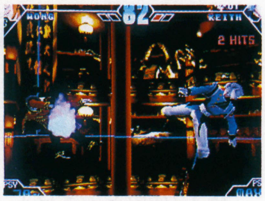
戒めの洗礼 IMASHIMENO SENREI

前作からの継承技。ひと振りの巨大な剣を撃ち出して相手を攻撃する。剣ヒット中に追加コマンドを入力することで，ダメージ量が増加するのは前作どおり。追加コマンドを入力しない場合に，ヒット後クイックダッシュ攻撃などで追撃できる点も前作と同様だ。方向撃ちわけ可能。



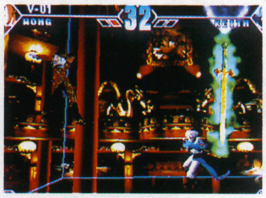
虚空の幻影 KOKŪNO GENEI

強攻撃などを食らって吹き飛んでいる状態から相手の背後にワープし，反撃に転じる超能力技。ワープ後に多少のスキが生じる。



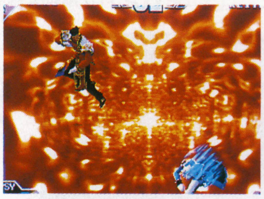
戦慄の伏線 SENRITSUNO FUKUSEN

最後に戒めの洗礼を放った位置から，再度，同じ方向へ戒めの洗礼を撃ち出す。プレイヤーの技量が問われる超能力技だ。



悠久の誘い YUKYŪNO SASOI

時の流れを緩やかにし，相手の動きを遅くしてしまう。持続時間は約3秒。研究しだいでは，いやらしい技になりそうだ。



完全な世界 KANZENNA SEKAI

ウォンの代名詞的超能力技。時間を止めて相手を無防備状態にしてしまう。持続時間はサイコゲージ200%使用時で，約3秒。

■ウォン超能力技コマンド一覧

名称	コマンド	消費サイコゲージ量
幻惑の軌跡	強or➡➡＋強（押しつづけたのち離すと，相手の背後から出現）	30%
次元の瞬き	⬅➡＋弱or強（フェイント：次元の瞬き中に⬅➡＋弱or強）	30%（フェイント：15%）
運命の選択	⬅⬇➡＋弱or強	30%
戒めの洗礼	➡➡＋弱（剣追加：戒めの洗礼ヒット中に⬅➡➡＋弱強同時押し）	35%（剣追加：15%）
虚空の幻影	攻撃を食らって吹き飛んでいる最中に➡➡＋弱	40%
戦慄の伏線	⬅➡➡＋強	60%
悠久の誘い	レバー1回転＋弱	100%
完全な世界	レバー1回転＋強	100%以上のサイコゲージ全部

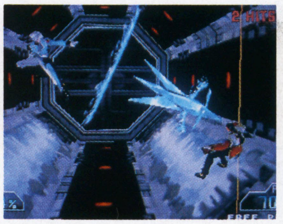
KEITH

■年令：19
■性別：男
■能力：氷

使い勝手の良い超能力技がそろっており，どのキャラクターに対しても互角以上に戦える。新技の追加にともない，一部コマンドが変更されているので注意。

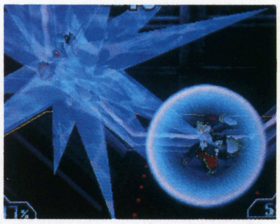
フリジットランス Frigid Lance

前作からの継承技。胸元から左手を振り払うと同時に前方へ氷の槍を飛ばす。おもに中間〜遠距離時のケンセイとして使用するが，中量級以上のキャラクターに対しては弱→強のコンボから連続技としても使用できるようだ（結界をはさめば，どのキャラクターに対してもOK）。もちろん，方向撃ちわけ可能。



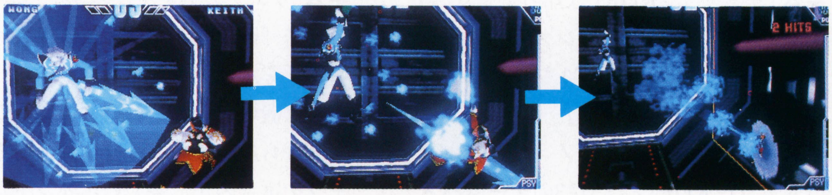
フリジットスパイン Frigid Spine

足元に右手を突き下ろす姿勢から，自分の周囲に攻撃判定を持つ氷のトゲを発生させる。基本的には相手のクイックダッシュ攻撃などに対する迎撃技として使用するが，結界をはさめば，連続技としても使用可能だ。弱点は，単発ヒット技なので，トゲの部分をバリアガードされると多大なスキが生じてしまうこと。



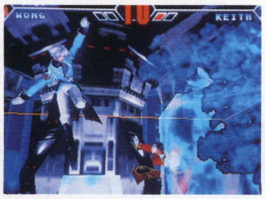
フリジットスピアー Frigid Spear

新技。振りかざした氷の長槍を，かけ声とともに相手方向へ射出する。長槍は食らった相手を結界端まで押し運び，張りつけにしたあと爆発。爆発後，相手はキース側に吹き飛んでくるので，間合いによっては，そこにクイックダッシュ攻撃や超能力技などで追撃することが可能だ（結界→フリジットスピアーとつないだ場合は１発のみ追撃可能）。方向撃ちわけは不可。



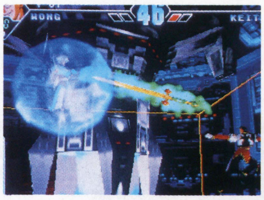
フリジットプリズン Frigid Prison

自分の前方に氷霧を振りまき，ふれた相手を一定時間拘束する。見た目には判別しづらいが，方向撃ちわけも可能だ。



フリジットシェル Frigid Shell

ノーマルショットや超能力技（つかみ技系やウォンの完全な世界など一部例外あり）を無効化する氷のバリアで身をつつむ。



ブリザードトゥース Blizzard Tooth

巨大な氷の龍を撃ち出して攻撃する。技ヒット後に追加攻撃を入れづらくなったが，それ以外の性能は前作とほぼ同様だ。

■キース超能力技コマンド一覧

名称	コマンド	消費サイコゲージ量
フリジットランス	強or→→＋強	30%
フリジットスパイン	←→＋強	40%
フリジットプリズン	←↓→＋弱	45%
フリジットスピアー	←→＋弱	50%
フリジットシェル	←→→＋弱	60%
ブリザードトゥース	←→→＋強	90%

Column

ウォン，キースときたら，つぎはバーンか？　って，やっぱり考えちゃうよねぇ。ウォンとキースにもストーリーモードは用意されてるみたいだから，そのへん期待しちゃうけど……あれっ？　ウェンディーのストーリーモードにバーンいたっけ？

次回予告っ！

どーもどーも，八巻です。今回はサイキックフォース命SPECIAL第2弾とゆーワケで『PF2012』のシークレット・フィーチャーを紹介しました。そーゆーワケですので，例の対戦物語は例によって休みです（す，スミマセン……）。

さて，次回予告なんですが，そろそろ対戦講座でもはじめてみよーかなと思ってます。たとえば，よく見かけるクイックダッシュ→つかみ技orバリアブレイクの2択攻撃。この連係には，どう対処すればいいのか？　通常ガードしていればバリアブレイクは防御できるけど，つかみ技は防御できない。だからと言って逃げまわってばかりじゃあラチがあかないでしょ？　有効な対処法があるんです。

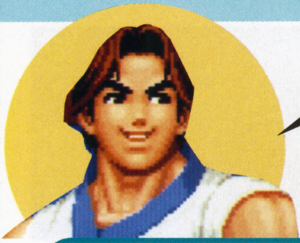
まあ，紹介する事柄が多いのとページ数の都合もあって，来月かならず，というワケにはいかないんだけど，このあたりは対戦初心者さんのためにも，くわしく紹介するつもり。そうそう，開発者さん向けの質問も随時募集してます。なんだかハガキの集まり悪いんですよねぇ，グスン（泣）。じゃあ，また来月っ！

キム&チョイの

KOF特訓日記'98

■SNK ■アーケード
■対戦格闘 ■稼働中

今年もついに登場した，真夏の祭典『ザ・キング・オブ・ファイターズ』（以下KOF）。『'98』からはじめるという人にもわかるように，新システムとともに『KOF』独特のルールなども紹介しながらお送りしよう。（文／渡辺Kazoo）



こい，チョイ！ KOFの何たるかを教えてやる！

ヒィー，ダンナ カンベンしてくれでヤンスー

まずは、使用モードとキャラクターを選ぶんだ

キム「チョイ！『KOF』は知ってるな？」

チョイ「もっちろんでヤンス。（K）かあちゃん（O）おかずは（F）フライ麺，の略でヤンしょ，ダンナ？」

キム「そんなわけあるか！ 半月斬っ!!（ドカッ）『KOF』とは3対3のチームバトルが楽しめる『ザ・キング・オブ・ファイターズ』のことだ！」

チョイ「な，なにも必殺技出さなくてもイイでヤンしょー，冗談なのに……。しっかし，今年は人数が多いでヤンスねー」

キム「ウム，人気キャラ総出演だからな」

チョイ「ネオやジオはどこでヤンス？」

キム「そんなヤツはおらん！ ……まぁそれは置いといて，お祭りのようなゲームだからな。強いキャラよりも好みのキャラを選ぶのが，楽しむポイントだぞ」

チョイ「で，強いのはどいつでヤンス？」

キム「話を聞かんか！ 空砂塵っ!!（バキッ）どうせモードも知らんのだろう。下にまとめたから，これで勉強しろ！」

チョイ「……わ，わかったでヤンス～」

▲『'98』は総勢38名。下の？マークはランダムで選ぶルーレットだ。ひとりは固定で，あとのふたりはランダムといった選択もできる

アドヴァンストモード

- ダッシュは走行タイプ
- 緊急回避ができる
- パワーゲージは必殺技を出すか攻撃をヒットさせてためる
- 「MAX状態」はⒶⒷⒸボタン同時押しにより任意に発動
- 投げはずしができる

▲緊急回避は前後両方に出せる。回避ではなく，前転で相手のうしろにまわりこむのもいい

エキストラモード

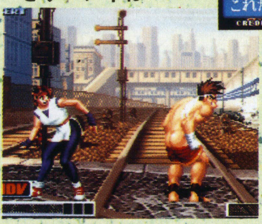
- ダッシュは一足跳びタイプ
- 攻撃避けができる
- パワーゲージはⒶⒷⒸボタン同時押しでためる
- 「MAX状態」はゲージがたまった瞬間に発動
- カウンター攻撃が出せる

▲攻撃避けは投げ技以外を完全にかわせる。このときボタンを押すと，カウンター攻撃が出る

ファンが気になる、よもやま話

今回はラウンド開始時の演出も増えているので，いろいろ試してみるといい。『'97』で話題になった省略コマンドは，少しだけ抑えめになっているぞ。ほかでは，『'97』にはなかった勝利画面のセリフが復活。また，今年のアテナは，声優の池澤春菜が演じている。一度は聞いてみよう。

▶『'97』にはなかった勝利画面でのセリフもめでたく復活。ちょっとしたことだけど，やっぱりあるとウレシイね



◀やるメリットはなくなっても，やはり挑発は健在。しかし，ユリの挑発はなぜか『'95』のときのものにもどっていた……

炎が，お前を呼んでるぜ

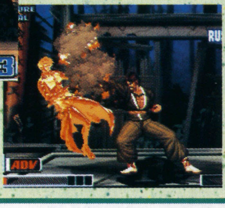
なら燃えつきろ，いさぎよくな

©1998 SNK

復活の人々のよもやま話

みごと復活を遂げたのは，マチュア，バイス，ハイデルン，タクマ，柴舟，ヘビィ・D！，ラッキー，ブライアン，ルガールの9人。昔あった連続技なんかは，けっこうそのまま使えるぞ。

◀復活のタクマ。あいかわらず疾風脚から拾える



▶柴舟も再登場。中段技の神懸を使った2択は強力

◀元ボスだけに，やはりルガールはかなり強いキャラだ

前作とのちがいを理解することで，高きをめざすのだ

キム「まずは“アドヴァンテージシステム”からいくぞ。これは，キャラが負けて2人目，3人目となるにつれ，アドヴァンストならパワーゲージの最大ポイント数が増加，エキストラならパワーゲージの長さが短縮されるというものだ。右下の連続写真を見ればわかるだろう」

チョイ「つまり，簡単に勝負が決まらないように有利になるんでヤンスか？」

キム「フム，まあそんなところだな。さてつぎだが，今回はコマンド投げ失敗時に空振りモーションが出るようになった。お前にはあまり関係ないが，投げキャラには結構重要なはずだ」

チョイ「そうでヤンスねー。アイツら，失敗しても基本技が出てくれるからって，ガシガシ投げてきたでヤンスから。イーイ気味でヤンス，ウッシッシー」

キム「……ウ，ウム。で，最後にもうひとつ，これはエキストラモードだけのものだが，攻撃避けからそのまま攻撃できる“カウンター”が復活したのだ。もちろん必殺技でのキャンセルも可能だぞ」

チョイ「……と，いうことは，あっしの華麗な避けからの猛攻なんかもできるんでヤンスね」

キム「お前のアレが“華麗”かどうかは知らんがな……。それより，どうしたチョイ。今度はいやにまじめじゃないか。更正する必要がなかったぞ」

チョイ（そりゃあ，毎回あんなのくらったら大変でヤンスからね）

キム「ん，何か言ったか？」

チョイ「なっ，なんでもないでヤンスー」

◀カウンター攻撃はかなり使える。ここからキャンセルすることも可能だ

▶シリーズではじめて投げの空振りを採用。投げキャラは少しツラくなったぞ

K.O.F独自のシステムをつかめ

キム「新システムではないが，『KOF』独自のシステムを覚えるのも重要だ。まずはジャンプについて教えよう。ジャンプは小，中，ノーマル，大の4種類があり，それぞれ軌道が異なる。これを使いわけできてこそ一人前だ。ほかには投げ技あたりがおもしろい。このゲームはのけぞり中でも投げがキマるので，しゃがみ弱キックをキャンセルしてコマンド投げ，といった連続技も可能だぞ」

チョイ「……」

キム「あとはレバー入れ特殊技だな。『KOF』の場合，特定の基本技にキャンセルをかけて出したりもできるので，ヒット数の多い連続技には欠かせないのだ」

チョイ「……」

キム「わかったか！　ん，どこだチョイ？……アイツめ，やけに静かだと思ったら逃げたな。特訓中に許さん!!　やはりまだ教育が必要なようだな……」

▲しゃがみ弱攻撃を連打して2発ぐらいつないでおく

▲レバー入れ特殊技は，特定の基本技をキャンセル可能

▲さらに必殺技でキャンセル。このへんが基本形だ

ま・と・め

チョイ「……フー，ここまでくればもう大丈夫。あー，せいせいしたでヤンス」

キム「なにがせいせいしたのかね？」

チョイ「そりゃあ，あの地獄から抜けられ……，ってキムのダンナ!!」

キム「鳳凰脚!!（ドカッバキッ……）」

チョイ「げふぅ！　お～てが～みちょ～だ～い……でヤンス～（パタッ）」

初戦でいきなり負けたくないキミに捧ぐ!!

ストリートファイターZERO3 短期集中講座

今月は，前回までとは趣向を変えて，キャラクターひとりにマトをしぼり，そのこまかな情報を，読者のみなさんにお届けする。使いやすく，なおかつ強いという新キャラクター・かりんの基本戦術を，攻撃編と防御編，そして技表の３つに大別して見ていこう。　（文／白川大輔）

今月はかりん特集だ!!!

攻撃編　ジャンプ中Ⓚから攻めこめ！

かりんの攻撃用フローチャート

- A ジャンプ中Ⓚ → B, C, D
- B しゃがみ弱Ⓚ×1~2 → C, D
- C 投げ
- D 強・紅蓮拳 → E, F, A にもどる
- E ←＋Ⓚ(夜叉返し) → G, H, 各種空中コンボへ
- F Ⓚ(無尽脚) → G, H, B にもどる, 各種空中コンボへ
- G 神月流皇王拳
- H 立ち強Ⓟ

上のフローチャートは，相手に接近したときか，相手が起き上がるときに攻めこむことを前提としたもの。では，A～Iの各項目を順番に解説していこう。

A　ジャンプ中Ⓚのめくりやすさは，かなりのもの。相手が画面端を背にしていない（めくりが可能な）ときは，積極的に跳びこんでいきたい。相手が画面端にいる場合は，Bから攻めるのが無難。

B　立ちガード不可なので，Aのジャンプ中Ⓚをワザと空振りして，いきなりしゃがみ弱Ⓚを仕掛けてもいい。しゃがみ弱Ⓚを2発出すかは相手との距離から判断すること。ここから強・紅蓮拳で攻めていくのがセオリーだが，ヒット時であればスーパーコンボでキャンセルして，大ダメージの連続技をキメてもいい。

C　相手がしゃがみ弱Ⓚをケイカイしてガードを固めたら，投げ技でダメージを与えよう。相手のしゃがみガードをくずすのであれば，➡＋中Ⓚを使ってもいいが，攻撃後に間合いが離れるのが難点。

D　紅蓮拳は2段目までなら，たとえガードされても反撃を受けない。ヒット時はそのまま連続技に。ガード時は相手が反撃してきそうなら⬅＋Ⓚを，ガードしていそうなら再度ラッシュをかけるといい。

E　紅蓮拳をガードしたあとに足払いで反撃してくる相手に有効。

F　紅蓮拳がヒットしていれば，無尽脚からの空中コンボを狙う。

GH　無尽脚のあとは，空中受け身のことを考えると，神月流皇王拳で追撃するのがベスト。ダメージは小さいが，立ち強Ⓟならば，相手が空中受け身→反撃してきても，ほぼ確実に攻撃できる。

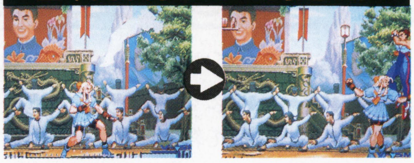
防御編　とりあえず立ち強Ⓟを出せ!!

スーパーコンボ以外に無敵技がないかりんだが，立ち強Ⓟがあれば，そんなことはまるで気にならない。かりんの立ち強Ⓟは，予備動作こそやや長いものの，攻撃判定が異常に大きく，通常の跳びこみはもちろん，めくりジャンプ攻撃の迎撃も可能。さらに，ダルシムの伸ばす手足にカウンターを当てる，断空脚をたたき落とす，サマーソルトシェルを正面からツブすなど，大活躍してくれる。

この世に落とせぬものはない!!

▲空飛ぶ恐怖・フライングバルセロナアタックも，かりんの立ち強Ⓟの前では無力。その威力には，昇龍拳さえ青ざめる!!

空中受け身もコレで対処だ!!



▲空中受け身にも有効。相手が空中受け身を取るかぎり，当たりつづける。ちなみに，私はコレだけでCPUから1ラウンド取りました

基本技データ

高性能なものが多いかりんの基本技。キャンセル可能なしゃがみ強Ⓟ，リーチの長い各種強Ⓚなど，強攻撃はとくに重宝する。逆に中攻撃はジャンプ中Ⓚ，しゃがみ中Ⓚぐらいしか使わない。

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
立ち	キャンセル:連，必，SC　ガード方向:立，屈 ヒット効果:のけぞり(地上)　吹き飛び(空中)	キャンセル:必，SC　ガード方向:立，屈 ヒット効果:のけぞり(地上)　吹き飛び(空中)	キャンセル:不可　ガード方向:立，屈 ヒット効果:のけぞり(地上)　吹き飛び(空中)	キャンセル:必，SC　ガード方向:立，屈 ヒット効果:のけぞり(地上)　吹き飛び(空中)	キャンセル:必，SC　ガード方向:立，屈 ヒット効果:のけぞり(地上)　吹き飛び(空中)	キャンセル:不可　ガード方向:立，屈 ヒット効果:のけぞり(地上)　吹き飛び(空中)
しゃがみ	キャンセル:連，必，SC　ガード方向:立，屈 ヒット効果:のけぞり(地上)　吹き飛び(空中)	キャンセル:必，SC　ガード方向:屈 ヒット効果:のけぞり(地上)　吹き飛び(空中)	キャンセル:必，SC　ガード方向:立，屈 ヒット効果:のけぞり(地上)　吹き飛び(空中)	キャンセル:連，必，SC　ガード方向:屈 ヒット効果:のけぞり(地上)　吹き飛び(空中)	キャンセル:不可　ガード方向:屈 ヒット効果:のけぞり(地上)　吹き飛び(空中)	キャンセル:不可　ガード方向:屈 ヒット効果:転倒(地上)　転倒(空中)
ジャンプ	キャンセル:不可　ガード方向:立，空 ヒット効果:のけぞり(地上)　吹き飛び(空中)	キャンセル:不可　ガード方向:立，空 ヒット効果:のけぞり(地上)　吹き飛び(空中)	キャンセル:不可　ガード方向:立，空 ヒット効果:のけぞり(地上)　吹き飛び(空中)	キャンセル:不可　ガード方向:立，空 ヒット効果:のけぞり(地上)　吹き飛び(空中)	キャンセル:不可　ガード方向:立，空 ヒット効果:のけぞり(地上)　吹き飛び(空中)	キャンセル:不可　ガード方向:立，空 ヒット効果:のけぞり(地上)　吹き飛び(空中)

©CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHTS RESERVED.

※表内の連は連打キャンセル，必は必殺技キャンセル，SCはスーパーコンボキャンセルの略です

特殊技・必殺技・スーパーコンボ

必殺技のほとんどは，攻撃判定の出現が早く，連続技として使用できる。ただしフォロースルーが長いものが多いため，使いどころを見誤ると危険だ。

通常投げ　社崩し　←or→+ⓅⓅ

相手の首に手を回して，地面に倒す。
レバー入力で投げる方向の指定が可能。また，ダウン直前まで相手を拘束しているため，空中受け身をされないという利点を持つ。
余談だが，本作では通常投げもコマンド投げ同様，空振りポーズがついた。

通常投げ　焔蹴り　←or→+ⓀⓀ

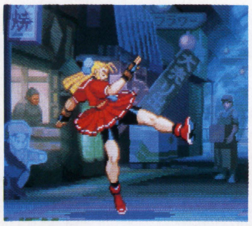
相手の頭をつかんで，ムエタイ式のひざ蹴りをたたきこむ。
レバーとボタンを連打することにより，攻撃回数を増やすことが可能。投げたあとに，やや前進してジャンプ中Ⓚを仕掛ければ，相手が起き上がった直後にめくりでヒットする。

空中投げ　浴びせ社崩し　空中で←or→+ⓅⓅ

社崩しの空中版。本作では投げコマンドの性質上，ジャンプ攻撃を仕掛けたら空中投げが暴発した，ということがないため，使いどころはかぎられる。一応，相手のジャンプを先読みすれば，対空技として機能するが，対空迎撃は立ち強Ⓟで十分だろう。

特殊技　旋風刈り　→+中Ⓚ

足を高くかかげたのち，相手の頭上めがけて，かかと落しを放つ，しゃがみガード不能技。
攻撃判定出現までにやや時間がかかるものの，フォロースルーは短い。ただし，ヒットバックが異常に大きく，つづけて攻めることはできない。



ZEROカウンター　ガード硬直中に→+同じ強さのⓅⓀ同時押し

Z-ISMは立ち強Ⓟの動作で，V-ISMはしゃがみ強Ⓚの動作で反撃する（写真はZ-ISMのもの）。
いずれも前後の動作が短く，使いやすい。攻撃判定の出現位置を考えると，Z-ISMは相手のジャンプ攻撃に，V-ISMは地上攻撃に使うといい。

必殺技　無尽脚　→↓↘+Ⓚ

前進しつつ，ローキック→ハイキックの2段蹴りをくり出す。
ヒットした場合は相手が上方向に吹き飛ぶため，ジャンプ攻撃などで追撃が可能（空中コンボ）。弱中強の順で前進する距離が長くなっていくが，そのぶん前後のスキも大きくなる。

必殺技　烈殲破　↓↘→↗+Ⓚ

前方に跳躍し，落下に合わせて腕を振り下ろす。
しゃがみガードはできないが，攻撃判定の出現が遅く，見切られやすい。また，フォロースルーが長く，ガードされると反撃を受けやすいため，相手との間合いを十分調整してから出す必要がある。

必殺技　崩掌　→↓↘+Ⓟ

その場から動かずに，掌底突きを放つ。
弱中強の順で攻撃力が上がっていくが，前後のスキも大きくなっていく。掌底がギリギリ当たる間合いで仕掛けて相手の体力をケズる，連続技に組みこむなどの使用法はあるが，ムリに使う必要はない。

必殺技　荒熊いなし　レバー1回転+Ⓚ

相手をつかんで，ひざ蹴り2発をキメたのち，逆方向（自分がもといた方向）へ投げ捨てる。
いわゆるコマンド投げだが，投げ間合い，攻撃力ともに通常投げと大差ない。一応，密着状態で弱攻撃を1発当てた程度の間合いならば，ギリギリつかめる。

必殺技　烈尖頂　←↓↙+Ⓟ+Ⓟ

前進しながら，ひじ打ちを2発連続でくり出す。
追加入力をしなければ，1段目で中断できるが，その場合ヒットorガードにかかわらず，確実に反撃を受けてしまう。1段目をガードされた場合，遅めに2段目を出せば，動こうとした相手にヒットすることがある。

必殺技　紅蓮拳　↓↘→+Ⓟ+Ⓟ+Ⓟ

3発の掌底を連続してくり出す，かりんの主力武器。コマンド入力後，レバー&ボタンの組み合わせで，さまざまな技に派生させることができる。

紅蓮拳後の派生について

紅蓮拳は3段目を出す前ならば，6種類の必殺技に派生させることができる（右表参照）。また，→+Ⓟで強制的に3段目を出すこともできるが，とくにメリットはない。

◀↓+Ⓚは専用の技が出る

烈尖頂	↘+Ⓟを入力
夜叉返し（上段）	←+Ⓟを入力
夜叉返し（下段）	←+Ⓚを入力
無尽脚	Ⓚを入力
スライディング	↓要素+Ⓚを入力
烈殲破	↑要素+Ⓚを入力

必殺技　夜叉返し　↓↙←+ⓅorⓀ

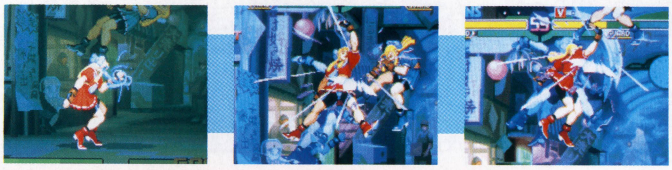
つかみポーズを取り，その状態で攻撃を受けると自動的に反撃する，受け返し技。基本的に，Ⓟで入力した場合は相手の立ち攻撃に，Ⓚで入力した場合はしゃがみ攻撃に対して反撃する（一部例外あり）。

スーパーコンボ　神月流神扉開闔　↓↘→↓↘→+Ⓟ

前進しながら左右の掌底を交互に放つ（レベル2&3は，その後，専用の攻撃でフィニッシュ）。無敵時間があり，攻撃判定の出現も早いので，地上戦でのカウンターや連続技などに使用するといい。また，空中の相手にも連続ヒットするが，その場合，極端にヒット数が減ってしまう。

スーパーコンボ　神月流皇王拳　↓↘→↓↘→+Ⓚ

腕を交差させながら上昇し，連続攻撃をくり出す。ヒット後は，落下してくる相手に攻撃を加えることが可能。地上の相手には当たらないが（一部のキャラをのぞく），対空技や空中コンボ専用の技として重宝する。また，こちらの起き上がりに跳びこみ攻撃を重ねられても，ほぼ確実に反撃できる。



「A.A.ストZERO3」鋭意制作中!! 各キャラの詳細なデータから究極連続技まで完全網羅!!

※コマンドはすべてキャラクターが相手の左側にいるときのものです。このゲームに関する問い合わせ先：㈱カプコン（☎06-946-3099）

Arcade Game

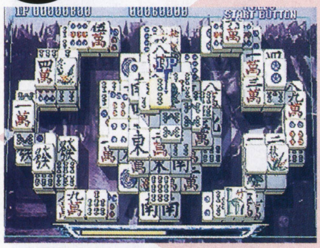
『ストリートファイターZERO3』と『ソウルキャリバー』という，人気対戦格闘の続編が2作登場。どちらも新システムが目白押しだ。先月紹介した『KOF '98』とあわせて，この夏は格闘がアツい。『バスアングラー』は早くも2作目が登場。さらにリアル志向になっており，本物の釣りが好きな人にもオススメだ。

New Release Title

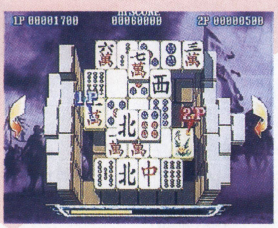
アーケード・ゲーム今月の新作

上海　真的武勇

8／6
■サンソフト
■パズル　■ST-V



▶「対戦上海」では、ひとりの武将となって真的武勇（真のヒーロー）をめざす



◀「楼欄上海」は、立方体の側面に積まれた牌を、面を切り替えつつ消していく

麻雀牌を使ったパズルの最新作。すべての牌を消す定番のモード以外に、アレンジが加えられたふたつのモードが用意されている。シリーズではじめてポリゴンを採用、立体感が高まった。

クイズ&バラエティ　すくすく犬福

8／中
■ビデオシステム
■クイズ

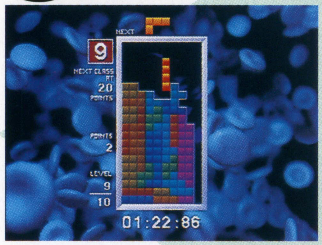
▶ひと月ごとに、成長記録が表示される。何になるかはプレイヤーしだい

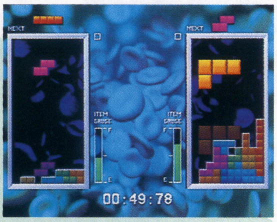
◀ミニゲーム「尻尾ぶんぶん」。ボタン連打でシッポを振って台座をせり上げる

クイズやミニゲームをこなして、不思議な動物"犬福"を育てていくバラエティ・ゲーム。プレイによって犬福はさまざまな形態に成長する。クイズのみを楽しめる「クイズ地獄」モードもある。

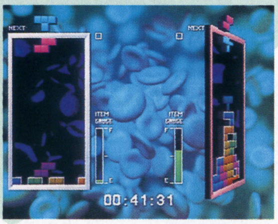
テトリス ザ・グランドマスター

8／下
■アリカ
■アクションパズル





▶相手のネクストブロックを巨大化させる攻撃アイテム「デスブロック」

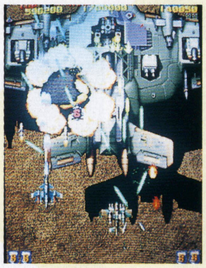


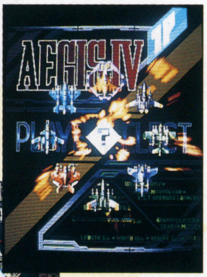
◀アイテムによっては、相手のフィールド自体を回転させることもできる

落ちてくるブロックを操作して消していくアクションパズルをアレンジ。ブロックが落ちはじめる前に90度分だけ回転できる新システムが搭載された。アイテムを使用した対戦モードもある。

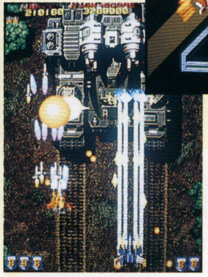
ライデンファイターズJET

8／下
■セイブ開発
■シューティング





▶プレイヤーがあやつる機体は全部で8種類。前作と同じ機体でも、サブウェポンなどが改良されているものがある

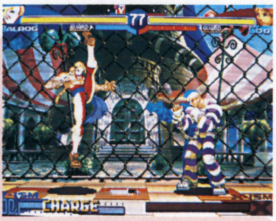


◀ふたりでの同時プレイも可能。その際には、まったく同じ機体を選択することもできるようになっている

縦スクロール・シューティング『ライデンファイターズ』の続編。敵キャラクターやステージが大幅に追加された。プレイヤーのレベルに応じて、自動的に次ステージが決まる分岐システムを採用。

ストリートファイターZERO3

7／15
■カプコン
■対戦格闘



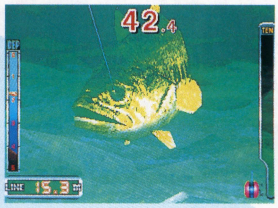
▶登場するのは、新たに7人を加えた全25キャラ。かなりなつかしいキャラも

◀ISMがちがうと、使用技の種類だけでなく、技の性能自体も大きく変わる

人気対戦格闘『ストZERO』シリーズの第3弾。モードを三つのなかから選べる「ISMセレクト」が特徴。空中で連続ヒットする空中コンボやガードクラッシュなど、システム面も大幅に改良された。

バスアングラー2

7／23
■コナミ
■フィッシング



▶アタリは、バイブレーター機能付き専用コントローラで忠実に再現される

◀新しく、黄金のバスが釣れるボーナスステージなども追加された

バス釣りをシミュレートしたゲームの第2弾。季節、天候、時間など、状況によって釣れやすさがまったくちがう点が特徴。新たに三つのルアーが追加されるなど、前作に比べプレイの幅が広がった。

ソウルキャリバー

7／下 ■ナムコ ■対戦格闘

▶さらに進化したグラフィック。美しいエフェクトもこのシリーズの特徴だ

◀技を出したあとで追加操作を行なうと、性質や軌道の変更などができる

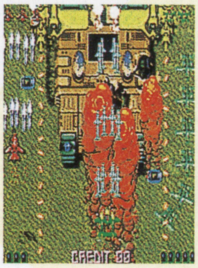
武器での闘いが印象的な3D格闘『ソウルエッジ』の続編。8方向任意に移動が可能な8WAY-RUNや，より進化したガードインパクトにより，戦略性がさらに高まった。新旧あわせた10人が登場。

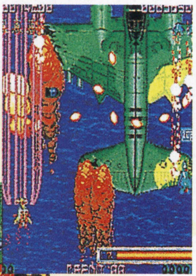
自由に走り相手を翻弄して技をキメろ

▲今作の大きな特徴となる8WAY-RUNは，レバーを同一方向に2回入れることで使用できる。相手の攻撃などにあわせて使えば，このように相手のうしろにまわりこんで攻撃することもできるのだ
▶構えの変更や特殊移動など，キャラクターごとに独自のシステムが設定されている

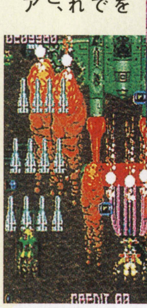
ステッガーワン

5／21 ■ビスコ ■シューティング





▶ショットボタンを押しつづけることでゲージをタメられる。フルになると，強力なスペシャルアタックを発射



◀全8ステージとボリューム満点。ふたり同時プレイも可能なので，協力しながら全ステージ・クリアをめざそう

レバー＋2ボタンとシンプルな操作系の縦スクロール・シューティング。通常のショットやボム以外にも，アイテムを取ることでスペシャルウェポンが撃てる。性能の異なる4種類の機体が登場。

レーシングJAMチャプターII

7／29 ■コナミ ■レーシング

リアルな映像が特徴のレーシング・ゲーム。コースの新設やレイアウトの変更など，こまかな点が改善された。実在の18車種が登場，コースは峠道からサーキットまでバラエティ豊かな4種類。

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

今月の初登場は，ST-Vの『コットン・ブーメラン』のみ。同名シリーズの最新作で，3キャラ編成のチーム制を採用した横スクロール・シューティングだ。来月はAMショー直前なので，新発表タイトルが多数登場する見込み。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
夏頃予定	スパイクアウト	格闘アクション	セガ
9月下旬	アシュラブレード	対戦格闘	フウキ
秋頃予定	VS麻雀　乙女繚乱	麻雀	カネコ
	超鋼戦紀キカイオー	対戦格闘	カプコン
98年予定	ガンバード2	シューティング	彩京
	対戦ホットギミック 快楽天	麻雀	彩京
未定	ブラッディロア2	対戦格闘	エイティング／ライジング
	SAMURAI SPIRITS 2 ～アスラ斬魔伝	対戦格闘	SNK
	ビーストバスターズ セカンドナイトメア	ガンシューティング	SNK
	マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー	アクションパズル	カプコン
	カオスヒート	格闘アクション	タイトー
	料理王	クイズ	ビスコ
▼MVS			
未定	キャプテントマディー	アクション	ビスコ
	フリップショット	アクションパズル	ビスコ
	武蔵厳流記	アクション	ビスコ
▼ST-V			
9月予定	★コットン・ブーメラン	シューティング	サクセス

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●GTIクラブ バーチャルギアバージョン（コナミ）未定●デッド オア アライブ++（テクモ）未定●バーチャルマージャンII～マイ・フェア・レディ（マイクロネット）6月下旬→7月8日●ハイパービシバシチャンプ（コナミ）7月→7月21日●オセロしようよ（サクセス）7月→7月下旬●テクノドライブ（ナムコ）7月→7月上旬●ブレイカーズ リベンジ（ビスコ）6月下旬→7月3日●スペースボンバー（彩京）7月→7月1日

今月の人気ゲーム HOT10

『EX2』が首位をキープ，『KOF'97』はしぶとく再登場。4年半ランクインしつづけた『バーチャファイター』シリーズは圏外へ。

1 前1位 **ストリートファイターEX2** ●アリカ／カプコン ●対戦格闘

2 ↑前3位 **電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム** ●セガ ●3Dアクション

3 初登場 **バーチャストライカー2 VERSION'98** ●セガ ●サッカー

4 前4位 **鉄拳3** ●ナムコ ●対戦格闘

5 前2位 **バーチャストライカー2** ●セガ ●サッカー

6 ↑再登場 **ザ・キング・オブ・ファイターズ'97** ●SNK ●対戦格闘

7 ↑前8位 **エスプレイド** ●アトラス／ケイブ ●シューティング

8 前6位 **マーヴル VS.カプコン～クラッシュ オブ スーパーヒーローズ** ●カプコン ●対戦格闘

9 前9位 **タイムクライシスII** ●ナムコ ●ガン・シューティング

10 前10位 **ビートマニア 2nd MIX** ●コナミ ●アクション

Pick Up 3位

バーチャストライカー2 VERSION'98

▲5位にランクしている旧バージョンのポイントを合計すると，『EX2』を抜いて1位になるほどの人気だ

プレイステーションJournal

最近，地道にプレイする片平番長の影響で『街』をやりたいと思っていたら……PSの神様は我を見放しませんでした。アリガトウ神様！ ってなわけで，今月はチュンソフトのサウンドノベルの情報をお伝えしよう。（文／曳地哲司）

チュンソフトの傑作サウンドノベル3作品がついに移植決定!!

サウンドノベルという新ジャンルを確立した『弟切草』。本当に怖い作品としてユーザーのあいだで話題となった『かまいたちの夜』。ザッピング手法を用いて究極の進化を遂げた『街』。これらチュンソフトを代表する歴代サウンドノベルが，内容をリニューアルし，『サウンドノベル エボリューション3部作』となってPSに登場することが決定したぞ。

気になる内容だが，グラフィックの変更によるビジュアル面の強化や，原作にはない新シナリオの追加など，それぞれの作品に適した変更が加わるほか，自分の選んだ選択肢を表示するフローチャート機能を搭載。これによりシナリオ分岐の確認が容易になったので，初心者も安心だ。もちろん，全シナリオをチェックしないと気がすまないというコアなユーザーにとっても必須の機能となることはまちがいないだろう。年末から来年初頭は，チュンソフトの作品をチェックだ！

サウンドノベル・エボリューション1

弟切草 蘇生篇

映画「SPAWN」などでマット画を手掛けた木村俊幸氏描き下ろしのグラフィックにより，ビジュアル面を大幅に強化。また，「奈美」を主人公にした新シナリオが追加されることも見のがせない。SFC版からのファンも要チェックだ。発売は'98年12月を予定。

▲ここまでグラフィックが変わると，まったく別のゲームみたいだ

◀SFC版の経験者も、新たな気分で楽しめるぞ

サウンドノベル・エボリューション2

かまいたちの夜 特別篇

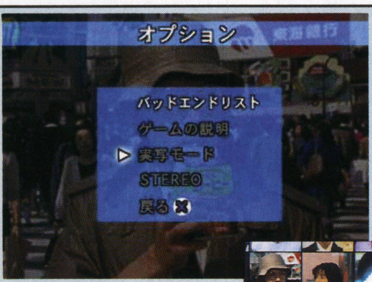
吹雪に見舞われた雪山という閉鎖空間で起こる連続殺人の謎を解き明かしていくサスペンスの名作。SFC版と同じく，実在するペンションで撮影された実写画像を取りこんでいるが，PSだけあって，その画質は格段に高い。さらに主人公の恋人の視点で事件を解明していく新シナリオも用意され，SFC版では知り得なかった衝撃の新事実が明らかにされる。'99年1月発売予定。

▲▶PS版は実写画像がとってもキレイ。新採用のフローチャート機能も便利だ

サウンドノベル・エボリューション3

街 ～運命の交差点～

サウンドノベルの最終進化形態とも呼べる本作は，8人の主人公それぞれの視点で物語を体験するザッピングがウリ。PS版では，登場人物を影で表現するシルエットモードと，3段階に調節できる難易度設定を，新機能として追加。また，フローチャート機能を活用すれば，複雑にからみ合ったシナリオを効率よくプレイできるため，完全攻略も夢ではないぞ。もちろん全シナリオ終了後には……。'99年2月発売予定。



◀▶実写も悪くないが、味のあるシルエットもまた良し

渋谷の街で何かが起こる

◀黒い背景に題字をのせたサターン版と比べ，ずいぶんとにぎやかになったPS版のタイトル画面。背景に写っている人物の名前を全部言える人は，かなりの『街』通と言えよう

『弟切草』©1992／1998 CHUN SOFT／長坂秀佳／木村俊幸
『かまいたちの夜』©1994／1999 CHUN SOFT／我孫子武丸
『街』©1998／1999 CHUN SOFT／長坂秀佳／難波弘之

※画面はすべて開発中のものです

サターン最前線

こんにちは。「最前線」元担当です。久しぶりに帰ってきたら，すっかり「ドリームキャスト」の話題でもちきりですね，このコーナー。かくいう今月も，ドリームキャストの情報がメインなんですが。そう，あのゲームがついに登場するんです。　（文／中村京子）

ドリームキャストのいろいろイイ話，お届けします。

サターンで，ついに登場することのなかったあのゲーム。番外編的なアクション・レーシングは出たけど，「本編」が出ないのは，やはりさみしいものだった。しかし今夏，ドリームキャストにて，その「新作」が発表される――！

というわけで，大ニュースです。ソニックチームの最新作，『SONIC Adventure』の制作発表会が，8月22日，有楽町の東京国際フォーラム・ホールAにて行なわれることが決定しました！　しかも『D2』のときと同じく，当日会場にきたユーザーを無料招待する一般公開方式。入場者にはもれなく，ここでしか手に入らないプレゼントもあるそうだ。公演は2回(第1回 10：00開場 11：00開演／第2回13：30開場14：30開演)行なわれるけど，満員になった場合や，開演後の入場はできないかもしれないので注意。ただし，第1回にきたけど入れなかったという人には，第2回のチケットが優先的に渡されるので，絶対入りたい！　という人は第1回を狙おう。

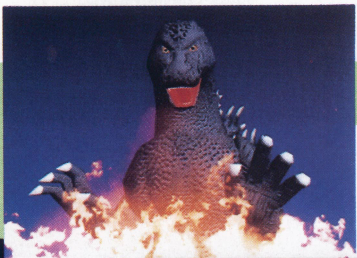
カンジンの『SONIC Adventure』は，当初はサターンで企画中だったのが，あれこれアイデアを盛りこんでいくうちにスケールが大きくなってしまい，それらをすべて実現するためにドリームキャストでの登場となったもの。ソニックチームの中さんいわく「自信たっぷりの仕上がりになりそう」，本誌「ベーセガ」の竹崎さんも，ひとこと「スゴい！」とおっしゃったというこのゲーム，これはもう，実際に会場で見るしかないでしょ？

さて，今月はほかにも2本のドリームキャストの新作を紹介してるので，そっちもちゃんとチェックしてね。

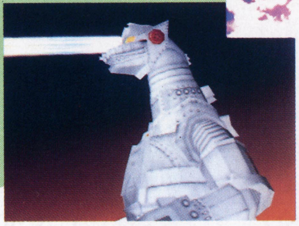
◀センスバツグンの発表会告知ハガキ。ちなみに会場の最寄り駅は，ＪＲまたは営団地下鉄の「有楽町」

GODZILLA GENERATIONS

プレイヤーはゴジラ，または「ゴジラ」シリーズに登場した怪獣となり，防衛軍の攻撃をかわしつつ日本の有名都市を破壊しまくるアクション・ゲーム。発売中のビジュアルメモリ用ゲーム『あつめてゴジラ』のデータが，ゲームに反映されるようだ。セガより，年末に発売予定。



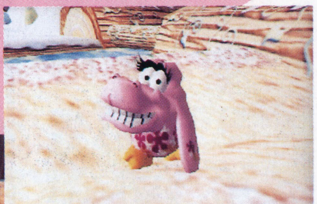
◀▼有楽町マリオンを破壊。演出も，映画を意識したものとなるようだ

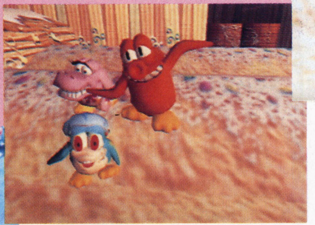


▲メカゴジラの勇姿。ほかにどんな怪獣が登場するのかな？

ペンペントライアイスロン

ひとつのコースで，走る・スベる・泳ぐといった，トライアスロン的なアクションが展開するレーシング。レースに参加するのは個性的な6種類の「ペンペン」。彼らのユニークな仕草も特徴だ。ゼネラル・エンタテイメントより11月20日に発売予定。





◀▲『ナイツ』『パンツァードラグーン』などの制作に携わった人々が，開発スタッフとして参加しているのだ

サターンだってまだまだ！ せがた三四郎、シロ!?

セガが，あのせがた三四郎＆そのCMを題材にしたミニゲーム集『せがた三四郎真剣遊戯』を，10月29日，4,800円で発売することになった。街の煙突にプレゼントを入れていく（サンタ編），たくさんいるせがたのなかから本物を探す（『ドラゴンフォースII』編）など，全部で12種類のゲームが遊べるほか，歴代CMやその制作秘話なども収録されるとか。せがたのすべてがここに明かされる!?

※これらのゲームに関する問い合わせ先：㈱セガ・エンタープライゼス（☎0120-012-235）
『ペンペントライアイスロン』……㈱ゼネラル・エンタテイメント（☎03-3248-6350）

とことん ぷよぷよ SUN

■発売元：コンパイル
■対応機種：アーケード
セガサターン
ニンテンドウ64
プレイステーション
Windows95

遠く耳をすませば「とこぷー」です。先月紹介した全国大会のAJPA杯やぷよってねっと大会には参加してますか？　8月には両方とも決勝が行なわれるので，選手も観客も，当日は会場に結集しませう。さて今回は，新ぷよりんの驚愕情報です。

（講師：大出綾太）

カラー版「ぷよりん」登場 世界初の快挙だそうです

『ぷよ』を再現したキーチェーン・ゲーム「ぷよりん」。独特のルールと手軽に遊べるところから，モノクロ画面ながら人気を集めたのは記憶に新しいところだ。そのぷよりんに新バージョンが発売されることになった。外観や画面構成はこれまでと同じだけれど，今回は液晶画面が大変革。なんとカラー液晶を採用していて，ぷよに色がついているのだ。商品名もズバリ「カラーぷよりん」。セガから9月末に2,480円で発売されるぞ。なんでも，カラー液晶キーチェーン・ゲームは世界初なのだそうだ。なお，内部的なシステム（得点計算とか）は現在のところ不明。判明しだいお伝えしよう。

さて，“モノクロからカラーへ”ということで，気になることがひとつ。そう，とこぷーの掲載ページ，今月はカラーでよかったね……じゃなくて，9月下旬に任天堂から「カラーゲームボーイ」が発売されることだ。いっぽう，GB用の『ぷよSUN』は，まだ発売されていない。ということは，カラーゲームボーイの発売日前後に『カラーぷよSUN』も発売，ということもありうる……？

今年の夏はいそがしい「みんなでぷよぷよ」

今夏のふたつの全国大会，AJPA主催「第一回AJPA杯ぷよ大会」と，有志による自主開催「ぷよってねっと大会」を先月紹介しましたが，どちらも順調に予選が進んでいるようです。というわけで今月は，これから開催される日程を紹介しておきましょう。●がAJPA杯，★がぷよってねっと大会です。

【8月9日】●★宮城・仙台市戦災復興記念館（受付10：30〜）★新潟・新潟ユニゾンプラザ（受付11：00〜）●東京・ゲームinナミキ明大前（受付12：30〜）●千葉・メディアバレー千葉（受付13：00〜）●大阪・ハイテクランドセガ紫光（受付10：00〜）

【8月15日】★兵庫・西宮市立勤労会館（大会13：00〜）※当日は10時より，協力スタッフを募集中

そして，8月16日12時から東京ジョイポリスにてAJPA杯の全国大会が開催。8月30日11時からは，東京・ゲームinナミキ明大前にてぷよってねっと大会のファイナル（決勝）が開催されます。それぞれの大会のくわしい情報は，コンパイルのホームページ（http://www.compile.co.jp）を参照のこと。集結せよ！

▲【東京都世田谷区・蒼霧羅夢】少々遅くなりましたが。ごぶさたですね

▲【熊本県下益城郡・香菜薫】シールありがとう。捨てるわけないでしょう！

▼【北海道札幌市・あかつきかみえ】お初ですね。ステンドグラス風で独特の雰囲気

▲【岐阜県可児市・七樹　諒】部活がんばってね。最近イラスト少なめなので，投稿求む

Game Music Encyclopedia

ゲーム・ミュージック・エンサイクロペディア

NEWS HEADLINES ニュースヘッドライン

●『サイキックフォース2012』ドラマCD発売記念キャンペーン

今月から来月にかけてZUNTATAレコードから発売される予定の「サイキックフォース2012～オーディオドラマ～」(全2巻)に封入されている応募券を，各巻1枚ずつ(計2枚)アンケートハガキか官製ハガキに貼って送ると，ドラマのオリジナル台本が抽選で200名にプレゼントされる。締め切りは11月30日消印有効。

(あて先)〒102-8648　東京都千代田区平河町2-5-3　(株)タイトーZUNTATA RECORDS「サイキックフォース2012～オーディオドラマ～発売記念キャンペーン」係

ヤツらがついに……オ・ト・ナのGM！

ゲーマデリック待望の新譜

今年で10周年を迎える『探偵神宮寺三郎』シリーズ(データイースト)のメモリアル・アルバムが，サイトロンレーベルより8月19日にリリースされる。その作曲などを手がけたゲーマデリックのアトミック花田氏とMARO氏にお話をうかがった。　**(聴き手／北野聡士)**

10周年にして，初のアルバム化

——ゲーマデリックとしては1年半ぶりのアルバムになりますね。

花田：『慟哭』をのぞいてね。アレもゲーマデリックの作品だけど“ゲーマデリックのレーベル”としては1年半ぶり。

MARO：でも，そのあいだにやってた仕事って変わってないな。CDに焼きなおすのに夜なべ仕事をするだけで(笑)。

花田：神宮寺で言えば『未完のルポ』。『サイドポケット3』や……セガの『ウィンターヒート』なんかもやってたねぇ。

MARO：『ル・マン24』(セガ)とか，エンジン音作るの大変だったもんなぁ。

——『夢の終わりに』がアルバム化されましたが，『神宮寺』シリーズがアルバムになるのは，はじめてなんですね。

MARO：最初の作品はファミコンのディスクシステムだったからね。

花田：作品そのものがシブいというのがあって，年齢層が限られていたから……。当時のGMアルバムの売れ線じゃなかったんだよね。10年たって，このシブさを理解してくれるファンが増えたから，リリースに踏み切れたと言っていいね。

MARO：時代が我々に追いついた(笑)。

——インタビューのたびに，いつもそのセリフが出ますね。

MARO：つねに最先端を走ってるから，誰も気づいてくれないんだもん(笑)。

ハードボイルドは初？

——メモリアル・アルバムとして，いろんなことを試されているみたいですが。

花田：歴代シリーズのBGM集や，音声トラック集とか……。とにかくいろいろ詰め込みたかったので，無理を言って2枚組にさせてもらいました。

——今回はハードボイルドな曲が多いのですが，ゲーマデリックとしてはちょっと意外ですよね。

花田：失敬だな，キミは(笑)。たしかに仕事としてはあまり作らない曲だけど，劇伴とか，映画のサントラとか，個人的に好きだったし，テレビのサントラ作家とかはチェックするほどマニアックだし……だからすんなり書けたんだけどね。

——最後に，ファンにひとこと。

花田：基本は「ジャンルは何でもござれでござる」。今回はハードボイルドなゲーデリを楽しんでください。

MARO：これからもゲーマデリックの応援をよろしく！

▲ゲーマデリックのアトミック花田氏とMARO氏。なおゲーマデリックからのプレゼントもゲットしたぞ。来月号をお楽しみに

今月の新作

CDは，リミックス・アルバムなどのアレンジものが目立ついっぽうで，GM全盛期のサウンドをホウフツとさせる「武蔵伝オリジナル・サウンドトラック」もあるなど，バラエティ豊か。映像方面では，発売が延びていた「ヴァンパイアセイヴァー　ディスクテレカ」が登場している。

CD

GAME MUSIC

ピキーニャ！EX サウンド集

8／1
■データム・ポリスター
■2,625円(税込)
■CD DPCX-5099

24曲のオリジナル・サウンドやボイスなどを収録。効果音やボイスは，すべてピキーニャ役の八木田真樹によるもの。

アンジェリーク ~LOVE COLLECTION~

8／1
■光栄
■2,000円(税込)
■CD KECH-1132

シングル「守護聖コレクション」のボーカル曲と，ゲーム『アンジェSp2』の夜のデート・イベントのセリフを収録。

luv wave オリジナル・サウンドトラック

8／1
■ハニーホルモン
■2,854円(税込)
■CD MGCD-1061

7曲のアレンジ・サウンドをメインに，オリジナル曲，イメージ・ソング，エンディング・テーマの14トラックを収録。

キミにSteady オリジナル・サウンドトラック

8/1 ■ハニーホルモン ■2,854円（税込） ■CD MGCD-1062

アレンジされた10曲のゲーム・サウンドと，オープニング&エンディング・ボーカルのリマスター・バージョンを収録。

センチな夏休み／1ダースのMEMORY

8/1 ■日本コロムビア ■1,365円（税込） ■CD COCC-15316

『センチ』の女性声優陣が歌うイメージ・ソングと，彼女たちからのメッセージが収録されたシングル。カラオケ入り。

センチメンタルグラフティ ソング・コレクション

8/1 ■日本コロムビア ■2,940円（税込） ■CD COCC-15317

4～6月にかけて登場したキャラクターCDから，それぞれのボーカル曲を集めたベスト・アルバム。全12曲。

センチメンタルで行こう！／The PERMANENTS

8/1 ■NECインターチャネル ■1,100円（税込） ■CD NECL-11001

プレイヤーズ応援歌であるタイトル曲のほか，2曲のソングを収録。『センチ』では異色のロック・ナンバーが展開する。

センチメンタルグラフティⅥ ～想い出のスクールデイズ②～

8/1 ■ムービック ■2,500円 ■CD MACM-1011

ラジオ番組で放送された，えみる，るりか，妙子，真奈美，千恵，晶のオムニバス・ドラマに，新録ドラマ1編をプラス。

b.l.u.e.～Legend of water ドラマCD

8/5 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■2,940円（税込） ■CD PCCB-00330

ハドソンの新作AVGが早くもドラマ化。不思議な夢に導かれるように，ムー神殿の遺跡を訪れたマイアを待つのは？

NEO・GEO DJ Station in ねおちゅぴ

8/5 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■2,940円（税込） ■CD PCCB-00329

ラジオ番組「ねおちゅぴ」をベースに，ネオジオの人気キャラたちが歌やドラマをくり広げるバラエティ・アルバム。

バッケンローダー

8/5 ■マーベラスエンターテイメント ■3,150円（税込） ■CD MJCA-00028

キングクリムゾンの元メンバー，イアン・マクドナルドも参加した，『バッケンローダー』オリジナル・サウンド集。

お嬢様特急(エクスプレス) faraway vega 2nd HALF

8/5 ■ポリグラム ■2,854円（税込） ■CD POCX-1103

コメディ，女の子同士の友情など，ゲームの外伝的な短編ドラマとゲーム画面を収録した，CDエクストラ仕様アルバム。

ときめきの放課後～ねっ★クイズしよ♥ オリジナル・ゲーム・サントラ

8/7 ■コナミ／キングレコード ■3,873円（税込） ■CD KICA-7884～5（2枚組）

シリーズ初のクイズゲームで使用された131曲を完全収録。オープニング&エンディング・テーマや，きらめき高校校歌も。

ドラマCD ときめきメモリアル 彩のラブソング with you vol.2

8/7 ■コナミ／キングレコード ■2,854円（税込） ■CD KICA-7876

留学を間近にひかえた彩子のエピソード，新ボーカル曲などのほか，エクストラ・トラックにはビジュアル集を収録。

Believe／桑島法子

8/7 ■コナミ／キングレコード ■1,020円（税込） ■CDシングル KIDA-7644

『かってに桃天使！』のオープニング&エンディング曲。表題曲はラジオ番組「CLUB db」のエンディング曲でもある。

レイディアント シルバーガン サウンドトラック

8/7 ■東芝EMI（ユーメックス） ■3,059円（税込） ■CD TYCY-5613

『FFT』『蒼穹紅蓮隊』などを手がけた崎元 仁によるオーケストラ・サウンドが展開する，オリジナル・サウンド集。

サクラ大戦2 ドラマCDシリーズ ラジヲドラマ・少年レッド

8/10 ■テイチク ■3,000円（税込） ■CD TECD-30410

紙芝居「少年レッド」を，花組隊員がラジオ放送することに。しかし，舞台と勝手のちがう生放送でトラブルが続出……。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ～ドリームマッチネバーエンズ オリジナルサウンドトラックス

8/19 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■1,890円（税込） ■CD PCCB-00334（2枚組）

定番の曲のアレンジから新曲まで，SNKの音の祭典とも言える『KOF'98』オリジナル・サントラ。ボイスも完全収録。

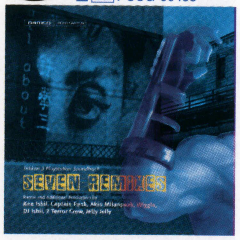
探偵神宮寺三郎 夢の終わりに 10th ANNIVERSARY スペシャルアルバム

8/19 ■ポニーキャニオン／サイトロンレーベル ■2,310円（税込） ■CD PCCB-00333（2枚組）

最新作のサウンドをはじめ，ゲーマデリックによる歴代シリーズ作品のメドレーなどを収録した，10周年記念アルバム。

鉄拳3 SEVEN REMIXES ～Ken Ishii produces～

8/19 ■ポニーキャニオン ■2,940円（税込） ■CD PCCG-00455



ケンイシイと6人のリミキサーが，それぞれのお気に入りのキャラクター・テーマ曲をリミックス。全7曲が楽しめる。

グランツーリスモ ロックアレンジ

8/19 ■ファーストスマイル・エンタテインメント ■2,854円（税込） ■CD FSCA-10049

原曲のイメージを大切にしつつアレンジされた10曲を収録。ブックレットには『GT』プロデューサー・インタビューが。

お嬢様特急(エクスプレス) ヴォイスコレクション

8/19 ■ファーストスマイル・エンタテインメント ■2,548円（税込） ■CD FSCA-10048

13人のヒロインたちによるゲーム中の名セリフのほか，さとみ，緑，星奈の書き下ろし新録ナレーションが楽しめる。

スーパーロボット魂 マジンカイザー傳 ドラマ編vol.2 「猛き巨神，デビルマジンガーの謎」

8/19 ■ファーストスマイル・エンタテインメント ■2,548円（税込） ■CD FSCA-10046

水木一郎が歌うテーマソングと，岡田秀樹脚本のラジオドラマ第8～14話を収録。タイトルの「デビルマジンガー」とは？

ダイナマイト刑事(デカ)2 オリジナルサウンドトラック

8／19
■マーベラスエンターテイメント
■2,310円（税込）
■CD MJCA-00029

『刑事2』のオリジナル・サウンドに加え，サターン版『1』のサウンドも収録。70分に渡って『刑事』ワールドが展開する。

遊★戯★王 ～モンスターカプセルブリード&バトル オリジナル・ゲーム・サントラ

8／21
■コナミ／キングレコード
■2,243円（税込）
■CD KICA-7887

ヘビメタや演歌など，さまざまなジャンルの曲が展開する，『遊★戯★王』のオリジナル・サウンド集。全30曲。

銀河お嬢様伝説ユナ みゅーじっくうぇいぶ3

8／21
■キングレコード
■2,854円（税込）
■CD KICA-411

『銀河お嬢様伝説ユナ3』のオリジナル・サウンド集。横山智佐，高橋美紀が歌うテーマソングを含む45曲を収録。

バイオハザード2 コンプリートトラック

8／21
■セルピュータ
■2,100円（税込）
■CD CPCA-1011

既発売サントラの未収録曲とアレンジ曲，『デュアルショックVer.』の新曲を収録。初回分はボイスを収めたCDつき。

惑星攻機隊りとるキャッツ オリジナルサウンドトラック

8／19
■ワンダースピリッツ
■2,548円（税込）
■CD WSCA-00018

PS版『りとるキャッツ』の全BGMと，オープニングをはじめとする3曲のソング（＋カラオケ・バージョン）を収録。

ドラマCD みつめてナイト 第2巻 真実～TRUTH～

8／21
■コナミ／キングレコード
■2,854円（税込）
■CD KICA-7882

ドルファン・プロキア戦争の真の姿を知ったライズの心の葛藤を描くドラマ。イメージ・ソングはメネシス&ロリィ。

サイキックフォース2012 －アーケードサウンドトラックス－

8／21
■ZUNTATAレコード
■3,600円（税込）
■CD ZTTL-0026（2枚組）

ゲームの全サウンドに加え，Junkie as Machineによるボーカル・アレンジ，キャラクター・ボイス&S.E.を収録。

バイオハザード シンフォニー

8／21
■セルピュータ
■2,100円（税込）
■CD CPCA-1010

佐村河内　守によるオーケストラ楽曲を収めた『バイオDCデュアルショックVer.』の音楽集。初回分はシングルCD付属。

SNATCHER≫POLICENAUTS 小島秀夫監督作品 音楽集 黒盤

8／21
■コナミ／キングレコード
■2,854円（税込）
■CD KICA-7888

過去に登場した『スナッチャー』『ポリスノーツ』関連のアルバムから選ばれた12曲と，6曲の新アレンジ曲を収録。

涙のエール／虹野沙希

8／21
■コナミ／キングレコード
■1,020円（税込）
■CDシングル KIDA-7646

虹野沙希の2ndシングル。タイトル曲と「白いTシャツとスニーカー」の2曲を収録。「涙のエール」は本人作詞によるもの。

サイキックフォース2012 ～オーディオドラマ Vol.1～

8／21
■ZUNTATAレコード
■2,550円（税込）
■CD ZTTL-0027

ゲームのストーリーを監修した本宮　茂執筆のシナリオと『2012』制作チームの全面協力によるオフィシャル・ドラマ。

トゥルー・ラブストーリー みさきの部屋へお・い・で・よ Vol.3

8／21
■ワンダーエンターテイメント
■2,400円（税込）
■CD WDCD-24124

ドラマ4編のほか，キャラクター・ソング・コンテストでの人気曲「赤い傘」，丹下　桜がゲストのトークなどを収録。

NEWS

夏のGMイベントを一挙紹介！

先月のニュース・ヘッドラインで紹介した，『センチメンタルグラフティ』コンサート・ツアー最終公演（8月16日／中野サンプラザ）や，ZUNTATA LIVE 1998（8月30日／六本木ヴェルファーレ）以外にも，8月にはGM関連のイベントが目白押し。夏休み後半の計画は，以下のスケジュールを確認してから立てよう！

サクラ大戦歌謡ショウ 帝国歌劇団 第2回花組特別公演「つばさ」

日時●8月11・13・16日（開演19：00）／8月12・15日（開演14：00／19：00）／8月14日（開演18：00）

場所●東京厚生年金会館

料金●S席6,000円／A席5,000円（税込）

問い合わせ●キョードー東京（☎03-3498-9999）

みつめてナイト Travel in Dolphan

【大阪】

日時●8月22日（開演15：00）

場所●TBホール

出演●田村氏（レッドカンパニー），高野氏（KCE東京），冬馬由美，小西寛子，今井由香

問い合わせ●アニメイト阿倍野ベルタ（☎06-643-5818）

【東京】

日時●8月29日（開演14：00）

場所●清瀬市民センターホール

出演●広井王子，田村氏（レッドカンパニー），高野氏（KCE東京），冬馬由美，小西寛子，今井由香

問い合わせ●アニメイト本部（☎03-3957-1234）

入場方法●アニメイト各店にて，「ドラマCD みつめてナイト 第1巻」購入者に入場引換券を配布

第12回ファミリークラシックコンサート「ドラゴンクエストの世界」

日時●8月23日（開演17：00）

場所●渋谷公会堂

料金●S席5,000円／A席4,000円／B席3,500円（税込）

問い合わせ●FCC事務局（☎03-3446-7762）

ドリーム・ジェネレーション ～恋か？仕事か!?…

8/21
■日本コロムビア
■2,625円（税込）
■CD COCX-30007

ゲームのヒロインたちを演じる声優4人が歌うボーカル曲をメインに，アレンジ曲なども収録したサウンド・トラック。

E.M.U the RemiX

8/21
■日本コロムビア
■2,940円（税込）
■CD COCX-30008

「少年A to Z」「僕たちの方程式」など，ファンにはおなじみのナンバー10曲を，リミックス・バージョンにて収録。

季節を抱きしめて

8/21
■SPEビジュアルワークス
■816円（税込）
■CDシングル SVWD-9006

さわやかなポップスで展開する「やるドラ」第2弾のエンディング・テーマ。名場面などを収録したエクストラ仕様。

はいぱぁセキュリティーズ2 ドラマCD vol.3 ～鈴木真仁のプリンセス倶楽部より～

8/26
■日本クラウン
■2,500円（税込）
■CD CRCP-15535

『はいぱぁ』ドラマCD最終巻。怪盗マッスルローズやイリーガル・マリーがふたたび登場するドラマと，ソング2曲を収録。

バトルアスリーテス大運動会 ラジオアストロ番外地

8/26
■パイオニアLDC
■2,625円（税込）
■CD PICA-1172

ラジオでオンエアされた7編のドラマ＋CDオリジナル・ドラマ，一乃とクリスのデュエット曲「月とスッポン」を収録。

ハードル／乙女の心意気／水野愛日

8/28
■パイオニアLDC
■1,020円（税込）
■CDシングル PIDA-1042

PS版『DOKI DOKIプリティリーグ 熱血乙女青春記』のオープニング&CM曲「乙女の心意気」を収録したシングル。

非売品

アンジェリークSpecial2 協力者コレクション「愛の贈りもの・II」

8月
■光栄
■全巻購入特典
■CDシングル KEDI-1006

シングルCD「協力者コレクション」の全巻購入者を対象とした特典CD。締め切りは8月31日なので希望者はお早めに。

前号追補タイトル

ポケットモンスター サウンド・アニメコレクション 音楽集 名場面集

6/10
■メディアファクトリー
■2,500円
■CD TGCS-489

アニメ版「ポケモン」のサウンド42曲を収録。名場面をピックアップしたカラー・ブックレットと一緒に楽しむ1枚。

前号追補タイトル

グランツーリスモ オリジナル・ゲームサウンドトラック

6/20
■ソニーレコード
■2,854円（税込）
■MD SRYL-7354

5月に発売されたサントラのMD版。T-スクエアの安藤まさひろ&テッド難波によるアレンジ曲と，オリジナル曲を収録。

前号追補タイトル

オリジナルビデオアニメーション「サイキックフォース」オリジナルサウンド・トラック・アルバム

6/24
■日本クラウン
■3,000円（税込）
■CD CRCA-20003

発売中のOVA「サイキックフォース」で使用された17曲のBGMと，オープニング・テーマなどのボーカル3曲を収録。

前号追補タイトル

ファインドラブ2～ザ・プロローグ オリジナルサウンドトラック

6/26
■キングレコード
■2,500円（税込）
■CD KICA-7401

12曲のゲーム・サウンド&4曲のソングに加え，今秋発売予定の『～ラプソディ』のオープニング・テーマを先取り収録。

前号追補タイトル

raging waves／I&Myself／林原めぐみ

7/3
■キングレコード
■1,020円（税込）
■CDシングル KIDA-163

劇場版「スレイヤーズごうじゃす」の主題歌と，サターン版『スレイヤーズろいやる2』の主題歌「I&Myself」を収録。

前号追補タイトル

セガサターン，りみっくすシロ！／DJ SEGATA

7/15
■ワーナーミュージック・ジャパン
■1,400円（税込）
■LP WQJL-3460

先月紹介した同名CDのアナログ版。4曲のリミックス・バージョンのほか，元祖CMソングも収録されている。

前号追補タイトル

ポケモンひけるかな？

7/18
■メディアファクトリー
■3,000円
■CD TGCS-488

バインダー型の楽譜とオーケストラ・アレンジ＋練習曲を収録したCDで，『ポケモン』サウンドの演奏を練習できる。

前号追補タイトル

ピカピカまっさいチュウ

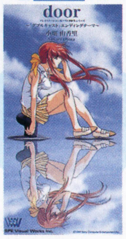
7/18
■メディアファクトリー
■1,000円
■CDシングル TGDS-130

オープニングや挿入歌など，映画「ピカチュウの夏休み」で流れる4曲のソングを収録。ミニ・ジグソーパズルつき。

前号追補タイトル

door

7/18
■SPEビジュアルワークス
■816円（税込）
■CDシングル SVWD-9002



雑誌などで活躍中の小畑由香里が歌う『ダブルキャスト』のエンディング曲を収録した，CDエクストラ仕様のシングル。

前号追補タイトル

バトルアスリーテス大運動会 音楽篇 Vol.3—宇宙最強伝説—

7/22
■パイオニアLDC
■3,059円（税込）
■CD PICA-1169

OVAの第5～6巻で使用されたBGMと，「大運動会伝説」をはじめとするソング，ドラマ「宇宙最強伝説」などを収録。

前号追補タイトル

BRAVE FENCER 武蔵伝 オリジナル・サウンドトラック

7/23
■デジキューブ
■2,718円
■CD SSCX-10022（2枚組）

約150曲におよぶ楽曲から，未使用曲を含む78曲を収録。キャラ&イメージ・イラストを掲載したブックレットつき。

前号追補タイトル

ストリートファイターEX2 アレンジアルバム

7/23
■セルピュータ
■2,520円（税込）
■CD CPRA-1009

アリカ・サウンドチーム＋αによる，デジタル・ロック&ケミカルがテーマのアレンジ集。ブックレットはセルを使用。

前号追補タイトル

トゥルー・ラブストーリー みさきの部屋へお・い・で・よ Vol.2

7/23
■ワンダーエンターテイメント
■2,400円（税込）
■CD WDCD-24120

インターネット・ラジオ番組のCD化シリーズ第2弾。ドラマ4編と「Vol.1」からつづくスペシャル座談会などを収録。

前号追補タイトル

銀河お嬢様電波ユナラジオ vol.① ユナとユーリィ編

7／24
■キングレコード
■3,150円（税込）
■CD KICA-409

文化放送でオンエアされているラジオ番組をCD化。ユナとユーリィによる，ユニークな企画コーナーが満載されている。

前号追補タイトル

エルフ版 下級生 Radio Avenue vol.6

7／24
■ピンクパイナップル
■2,913円
■CD KSCA-59112

高校卒業を目前にしたトオルや瑞穂たち。各人の想いが揺れ動いた1年が過ぎてゆく……。ドラマCD「下級生」最終話。

前号追補タイトル

エチュード虹組 étude prologue ～揺れ動く心のかたち～

7／25
■ワーナーミュージック・ジャパン
■2,500円（税込）
■CD WPCV-7434

恋愛SLG『étude prologue』に出演している女性声優グループ「エチュード虹組」が歌う，イメージ・ソング集。

前号追補タイトル

ドラマCD フレンズ～青春の輝き Dear My Memories

7／25
■ムービック
■2,800円
■CD MACM-1015

ゲームのメインキャラたちにスポットを当てたドラマ4編を収録。初回分には，この先登場予定のトレカから1枚を同梱。

前号追補タイトル

トリフェルズ魔法学園物語 ～エーベル騎士団篇～vol.3

7／29
■東芝EMI（ユーメックス）
■2,548円（税込）
■CD TYCY-5604

ラジオドラマの第11～15話を収録した，「エーベル騎士団」シリーズ最終巻。豊口めぐみによるボーカル曲も収録。

前号追補タイトル

パラサイト・イヴ リミキシーズ／Various Artist

7／30
■デジキューブ
■2,718円
■CD SSCX-10023

TOMO HIRATA，アンドリュー，QUADRAといったリミキサーほか，作曲者の下村陽子も参加したリミックス版。

前号追補タイトル　非売品

スーチーパイ・ラジオSTATION「仮称，スーチーパイちょ～限定版発売決定大特集!!?」篇

7／上
■ジャレコ
■ゲーム購入特典
■CDシングル JALE-00012

サターン版『ドキドキ♥ナイトメア』についている応募券を送るともらえたプレゼント。ラジオ番組風のトークを収録。

前号追補タイトル　非売品

スーチーパイ・ラジオSTATION「ドキドキ♥ナイトメア お便りARIGATO大特集!!」篇

7／上
■ジャレコ
■ゲーム予約特典
■CDシングル JALE-00013

PS版の予約特典で，『スーチーパイⅡLimited』初回特典CDの続編にあたるシングル。左記のCDとは内容が異なる。

前号追補タイトル　通信販売

サイキック Re-mixアルバム

7／下
■データウエスト
■2,980円（税込）
■CD

『サイキック・ディテクティヴ』シリーズのアレンジ・サウンド集。問い合わせはホームページか☎06-968-1236まで。

ビデオ & LD

GAME VIDEO & LD

Mariko Kouda Concert Tour'97～'98 なんでだってば!?

8／7
■コナミ／キングレコード
■5,800円（税込）
■VHS KIVM-233／LD KILM-58

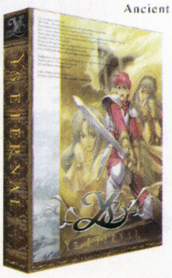
今年1月の國府田マリ子コンサートツアー'97追加公演の模様を収録。オリジナル・グッズが当たるキャンペーンを実施。

モータルコンバット2 字幕スーパー版／日本語吹替版

8／7
■東宝　■13,800円
■VHS TH-4960R（字幕版）
■VHS TH-7059R（吹替版）

同名ゲームが原作の米国アクション映画。復活した魔界戦士に対抗するべく，格闘士たちがふたたび集う。レンタル版。

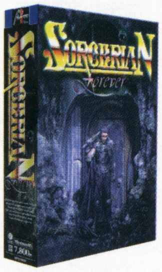
Ys ETERNAL
Ancient Ys Vanished Omen



イース・エターナル
- 動作環境 -
■対応 OS：Windows95 日本語版
■CPU：Pentium / 486DX2 66MHz 以上(Pentium 100MHz 以上推奨)
■必要メモリ：16MB 以上
■HD 容量：70MB 以上
■ディスプレイ：640 × 480 ドット 256 色表示可能
■対応音源：Windows95 対応の PCM,CD-DA,MIDI(GM 規格)
■CD-ROM ドライブ：2 倍速以上

好評発売中!!

ソーサリアン・フォーエバー
価格 7,800 円(税別)
- 動作環境 -
■対応 OS：Windows95 日本語版
■CPU：Pentium / 486DX2 66MHz 以上
■必要メモリ：12MB 以上
■HD 容量：10MB 以上
■ディスプレイ：640 × 480 ドット 256 色表示可能
■対応音源：Windows95 対応の PCM,CD-DA,MIDI(GM 規格)
■CD-ROM ドライブ：2 倍速以上



新 英雄伝説
価格 7,800 円(税別)
- 動作環境 -
■対応 OS：Windows95 日本語版
■CPU：Pentium / 486DX2 66MHz 以上
■必要メモリ：8MB 以上
■HD 容量：20MB 以上
■ディスプレイ：640 × 480 ドット 256 色表示可能
■対応音源：Windows95 対応の PCM,CD-DA,MIDI(GM 規格)
■CD-ROM ドライブ：2 倍速以上

通信販売受付中！
簡単便利な当社ホームページのオンラインショッピングコーナーをご利用ください。

日本ファルコム株式会社 Falcom
〒190-0012 東京都立川市曙町 1-14-13 TEL.042-527-6501
URL http://www.falcom.co.jp http://www.falcom.com

サクラ大戦2 電影回顧録 ～太正十四年版～下巻

8/21
■マーベラスエンターテイメント
■4,800円
■VHS VPVF-67894

後半のストーリー展開を，ゲーム内ムービーやイベント・シーンなどで紹介。インタビューには広井王子が出演している。

スターライトスクランブル 恋愛候補生 のぞき見♡ビデオ

8/21
■ケイエスエス
■1,980円
■VHS KSVA-23379

ゲームとOVAで発売の『恋愛候補生』を先取り紹介。ゲーム画面やOVAオープニング，声優のトークなどが楽しめる。

エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第4巻「ぬくもりを感じたい…forever」

8/21
■ピンクパイナップル ■6,800円
■VHS KSVA-53384
LD KSLA-53384

先月紹介したビデオの店頭販売版。トオルへの初恋に気がついた瑞穂は，みこのために身を引く決心をするが……。

センチメンタルジャーニー Episode.5

8/25
■バンダイビジュアル
■3,800円
■VHS BES-2147

『センチ』アニメ第5弾。お好み焼き屋の娘・夏穂は，転校する友だちに店の特別メニューをごちそうしたいと考える。

センチメンタルジャーニー Episode.6

8/25
■バンダイビジュアル
■3,800円
■VHS BES-2148

ある人への自分の恋心を信じられない若菜は，祖父の友人である玄岳和尚を訪れて，問う。「変わらぬ愛はあるのか」と。

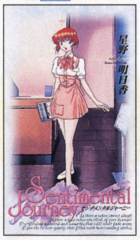
センチメンタルジャーニー Episode.7

8/25
■バンダイビジュアル
■3,800円
■VHS BES-2149

小学生のとき，自分が壊した標本の責任を，不本意にある男の子に背負わせてしまったるりか。あれから6年が流れ……。

センチメンタルジャーニー Episode.8

8/25
■バンダイビジュアル
■3,800円
■VHS BES-2150



コンテストで明日香が優勝できるか，という賭けをした芸能プロの田崎は，彼女をスカウトしてレッスンを受けさせるが？

バトルアスリーテス大運動会 track9

8/25
■パイオニアLDC ■5,500円
■VHS PIVS-7149
LD PILA-7099

テレビアニメ第17&18話を収録。アンナの大運動会初戦の相手はミランダ。アンナの攻撃はまったく通用せず……。

非売品

セガサターンビデオマガジン 8月発売タイトル号

8/1
■セガ
■プロモーション用
■VHS

『バッケンローダー』『スレイヤーズろいやる2』などの8作品と，「せがた」シリーズを中心に15本以上のCFを収録。

前号追補タイトル 通信販売

サンダーフォースVパーフェクトシステム 攻略ビデオ

7/上
■テクノソフト
■5,800円（送料・税込）
■VHS

ムービーや各ゲームモードでの攻略法を収録した，2,000本限定のビデオ。購入の問い合わせは☎0956-39-5555まで。

前号追補タイトル

ポケットモンスター（保存版）1巻

7/18
■小学館／メディアファクトリー
■1,980円
■VHS ZMVS-101

テレビアニメ「ポケットモンスター」を2話ずつ収録したビデオ・シリーズがリリース開始。1,980円という価格も魅力。

前号追補タイトル

ポケットモンスター（保存版）2巻

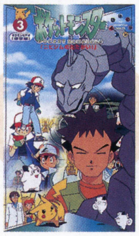
7/18
■小学館／メディアファクトリー
■1,980円
■VHS ZMVS-102

サトシがはじめてモンスターボールにポケモンをゲットした第3話，サムライ少年とポケモンバトルを行なう第4話を収録。

前号追補タイトル

ポケットモンスター（保存版）3巻

7/18
■小学館／メディアファクトリー
■1,980円
■VHS ZMVS-103



ニビジムでのピカチュウとイワークの戦いや，妖精ポケモン・ピッピとの出会いを描いた第5&6話を収録。

前号追補タイトル

同級生2 恋愛専科 おもしろビデオ

7/24
■ピンクパイナップル
■4,800円
■VHS KSVA-53389

ラジオ番組「同級生2 恋愛専科」がアニメ＋実写ビデオに。ショッカーO野&こおろぎさとみがくり広げるSFアクション!?

前号追補タイトル

バトルアスリーテス大運動会 track8

7/24
■パイオニアLDC ■5,500円
■VHS PIVS-7148
LD PILA-7098

大運動会への出場権をめぐる予選リーグ最終戦の相手は，なんとターニャのチームだった。テレビ版第15&16話を収録。

前号追補タイトル

ヴァンパイア セイヴァー ディスクテレカ 1巻「ダークストーカーI」

7/28
■ビームエンタテインメント
■5,800円
■ビデオCD BAND-7008

描き下ろしイラスト・テレカ2枚に，ゲーム中のキャラのアクションを収録したビデオCDが付属したシリーズ第1弾。

前号追補タイトル

ヴァンパイア セイヴァー ディスクテレカ 2巻「ダークストーカーII」

7/28
■ビームエンタテインメント
■5,800円
■ビデオCD BAND-7009

描き下ろしイラスト・テレカ2枚（フェリシア&ジェダ）と全キャラの必殺技，EX技を収録したビデオCDのセット。

前号追補タイトル

ヴァンパイア セイヴァー ディスクテレカ 3巻「苦痛の部屋」

7/28
■ビームエンタテインメント
■5,800円
■ビデオCD BAND-7010

タイトルどおり，特定の技を食らうなどして苦しむキャラクターの姿が集められている。テレカはビシャモン&バレッタ。

前号追補タイトル

ヴァンパイア セイヴァー ディスクテレカ 4巻「It's Show Time！」

7/28
■ビームエンタテインメント
■5,800円
■ビデオCD BAND-7011

グルーミーパペットショウなど，踊りを集めたビデオCD＋サスカッチ&生身バージョンザベル・テレカのシリーズ第4弾。

前号追補タイトル

ヴァンパイア セイヴァー ディスクテレカ 5巻「変身（メタモルフォーゼ）」

7/28
■ビームエンタテインメント
■5,800円
■ビデオCD BAND-7012

映像面は，人化や獣化といった変身シーンで構成。テレカは女性新キャラとスター風のオルバス＋ガロン＋サスカッチ。

※「ポケットモンスター」©Nintendo・CREATUARES・GAME FREAK・TV TOKYO・SHO-PRO・JR KIKAKU

今月のGM収録曲目リスト

今月のGMヒットチャート情報

〈アルバム〉
●7月第1週（7月6日付）
76位　ビートマニア 2nd MIX（コナミ／キングレコード）／4,260枚
94位　Sati's-faction／菅原祥子（コナミ／キングレコード）／3,390枚
●7月第2週（7月13日付）
95位　アンジェリーク外伝2～緋の輪郭 Vol.4（光栄）／3,240枚
●7月第3週（7月20日付）
61位　ビートマニア 2nd MIX（コナミ／キングレコード）／5,120枚
●7月第4週（7月27日付）
44位　スーパーロボット大戦　ボーカルコレクション2
（ファーストスマイル・エンタテインメント）／6,690枚
46位　サクラ大戦2　蒸気蓄音館（マーベラスエンターテイメント）／6,370枚
78位　ビートマニア 2nd MIX（コナミ／キングレコード）／4,110枚

〈シングル〉
●7月第1週（7月6日付）
83位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／2,880枚
●7月第2週（7月13日付）
8位　raging waves／I＆Myself／林原めぐみ（キングレコード）／50,340枚
●7月第3週（7月20日付）
18位　raging waves／I＆Myself／林原めぐみ（キングレコード）／19,110枚
●7月第4週（7月27日付）
28位　raging waves／I＆Myself／林原めぐみ（キングレコード）／12,000枚
31位　ピカピカまっさいチュウ（メディアファクトリー）／10,040枚
89位　悠久幻想曲キャラクターシリーズ vol.5　てんしのえがお／メロディ・シンクレア
（ポニーキャニオン／サイトロンレーベル）／2,220枚
90位　悠久幻想曲キャラクターシリーズ vol.6　DREAM AND PEACE／ディアーナ・レイニー
（ポニーキャニオン／サイトロンレーベル）／2,200枚
97位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／2,070枚
（オリコン調べ／枚数は推定）

ピキーニャ！EX　サウンド集

題材ゲーム：ピキーニャ！EX（アスキー）
収録曲：①Opening②Conga conga③ピキーニャの歌（インスト）④Mambo da Pikinya⑤Piki Bosa⑥パチャマカ族の宴⑦パチャマカ・ダンス⑧常夏のマンボ⑨ブスパ・ラガ（歓迎の舞）⑩誘惑のピキーニャ⑪Pinchi！Pinchi！Pinchi！⑫ラトナ・ウロニタ（咲きかおるウロの調べ）⑬A Taste of URO⑭遥かなる夜明け⑮Smile＆Scream⑯The Forest⑰Piki de Boogie⑱"King" is Coming！⑲Funk Da Latin⑳Taboo㉑Melancholy of DIANA㉒あんでスの風㉓Tin！Don！Yah！㉔ピキーニャス・マンボ・ルーデンス（Ending）㉕ピキーニャの歌㉖ピキーニャの歌（カラオケ）〈VOICEデータ集（効果音）〉㉗タイトル＆ゲーム㉘レース系ゲーム追加サウンド〈VOICEデータ集（セリフ）〉㉙ピキーニャ㉚ビューティフル・ピキーニャ㉛ミゲール＝ドドジマ㉜ニキータ㉝ジャック㉞ペドロ㉟アタワルパ＝ブルーサンダー㊱デスデモーナ＝コルナス㊲スラッガー教授㊳キング㊴ダイアナ＝ロン
作曲：門倉　聡
声の出演：八木田真樹（㉕ボーカル）

アンジェリーク～LOVE COLLECTION～

題材ゲーム：『アンジェリーク』シリーズ（光栄）
収録曲：①ジェラシーで眠れない（オリヴィエ）②ジャスミンの丘（ルヴァ）③月光浴（リュミエール）④星と月のブーケ（マルセル）⑤愛としか呼べない（オスカー）⑥Goin' My Speedway（ゼフェル）⑦心の氷河を越えて（クラヴィス）⑧黄金のアルカディア（ジュリアス）⑨EVER GREEN～さめない恋がここにある～（ランディ）
ボーカル：子安武人（①），関　俊彦（②），飛田展男（③），結城比呂（④），堀内賢雄（⑤），岩田光央（⑥），塩沢兼人（⑦），速水　奨（⑧），林　延年（⑨）

luv wave　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：luv wave（シーズウェア）
収録曲：①imagesong【THRILL ME OR NOT】②WorldCom（arrange ver.）③chemical（arrange ver.）④variations（arrange ver.）⑤luv_wave（arrange ver.）⑥fast metro（arrange ver.）⑦underground（arrange ver.）⑧digital leaf（arrange ver.）⑨chemical⑩variations⑪luv_wave⑫fast metro⑬underground⑭ending【luv wave】
ボーカル：真由美1st with 葉月ミカ（①），ウエダヒロエ（⑭）

キミにSteady　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：キミにSteady（D.O.）
収録曲：①オープニングテーマ「恋と雪の妖精」②"Steady" for you③Moving Sunday④おさななじみ⑤Fancy goods Paradise⑥Hello my girl⑦待ち合わせの公園⑧Standard Friends⑨GAL a Private detective⑩Battlefield⑪Love Peace⑫エンディングテーマ（アレンジ）「Rainy Day」⑬「恋と雪の妖精」（カラオケ）⑭「Rainy Day」（カラオケ）
作詞：きさらぎそら（⑫）
ボーカル：静木亜美（①），長田　梢（⑫）
封入特典：スペシャルプリクラシール

センチな夏休み／1ダースのMEMORY

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①センチな夏休み②1ダースのMEMORY③センチな夏休み（オリジナル・カラオケ）④1ダースのMEMORY（オリジナル・カラオケ）
作詞：横山　武　　**作曲：**樫原伸彦　　**編曲：**鶴　由雄
ボーカル：SGガールズ

センチメンタルグラフティ　ソング・コレクション

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①ステンドグラスの向こう側②SHOUT！③彼と彼女とサングラス④オリーブの風⑤ビリケンさんがいる⑥月下美人⑦スカイタワーで会いましょう⑧涙のサイドシート⑨友禅流し⑩ウルトラesp（エスパー）⑪ラブリッジ⑫White Calender

センチメンタルで行こう！／The PERMANENTS

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①センチメンタルで行こう！②サンキュー・ラブ③愛のロケット④センチメンタルで行こう！（INSTRUMENTAL DE IKOU！）
作詞・作曲：田光　誠
編曲：The PERMANENTS

センチメンタルグラフティⅥ～想い出のスクールデイズ②～

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①私立萌黄女子高校 永倉えみる②県立水塚高校 山本るりか③県立青垣高校 安達妙子④県立白井坂高校 杉原真奈美⑤私立黒曜館高校 松岡千恵⑥県立誠林女子高校 遠藤　晶⑦オマケドラマ
声の出演：前田　愛，今野宏美，岡田純子ほか
初回特典：特製ステッカー

b.l.u.e.～Legend of water　ドラマCD

題材ゲーム：b.l.u.e.～Legend of water（ハドソン）
収録曲：〈ストーリー1〉①第1章 ムーの呼び声②第2章 忍び寄るもの③第3章 父の祈り④第4章 見えない明日〈ストーリー2〉⑤第2章 海に眠る謎⑥第3章 秘密⑦第4章 新しい命⑧小太刀とグレイブの裏ドラナイト
声の出演：宮村優子，氷上恭子，小川真司ほか
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

NEO・GEO DJ Station in ねおちゅぴ

題材ゲーム：『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズほか（SNK）
収録曲：①早く来ないかなあ，ミカ！②京のポエム（今日のポエム）③PIECES④待ってたんだよお，ミカ！⑤話そうエングリッシュ⑥もしかして二人の趣味は違うのかしら！⑦HEAVY BABY'SⅡ⑧ホットコーラ買ってこいよ！⑨ブルーマリー探偵社⑩いつものゲーセンへ行こうぜ！⑪NEVER LOSE MY WAY⑫ソバ処・八神庵物語（予告編）⑬カラオケBOX①⑭BOFストーリーズ外伝 カラオケボックスにて⑮カラオケBOX②⑯るるーず物語（予告編）⑰タケシ＆ミカ KOFへの道⑱帰り道⑲Kong's Blues
声の出演：野中政宏（③ボーカル），生駒治美＆神谷けいこ＆金月真美＆麻績村まゆ子（⑦ボーカル），安井邦彦（⑪ボーカル），コング桑田（⑲ボーカル）ほか

バッケンローダー

題材ゲーム：バッケンローダー（セガ）
収録曲：①DAY DREAM～白昼夢～②メインタイトル③禁じられた部屋④みずうみ⑤みずうみ2⑥盗まれたメロディ―⑦疾き者，その名は…⑧私のふとどきな夢⑨引き裂かれた空⑩美しき惑いの年⑪遠慮のないつきあい⑫土地なき民⑬夢が生⑭望みなき不幸⑮力への意志⑯草の中の男⑰長き不在⑱幼年期の構図⑲死者はいつまでも若い⑳伐り開かれた森の上の星㉑抵抗の美学㉒どこにも場所はない㉓砕ける波㉔ほかの誰でもない㉕わずか一日客となった人の想い出㉖ただ生きるのみ㉗荒々しい美しい世界㉘二重生活㉙眩暈㉚氷の聖人たち㉛技術複製時代の芸術㉜嵐の前㉝罪なき罪㉞誰でもない者の薔薇㉟眠られぬ夜の旅㊱第七の十字架㊲追究㊳…君ももう憲法の敵なのだ…㊴流れの中の男㊵階級愛㊶猶予された者たち㊷そしてピッパは舞う㊸夢遊病者たち㊹等しくない世界㊺魂の仕事㊻以下なれば，運命よ，われらに深きまなざしを㊼未来芸術㊽左利きの女㊾少年変転㊿二つの風景51誰がために52CATASTOROPHE～崩壊～〈ボーナストラック〉53Blind Girl54エドゥアルド讃歌
作曲：イアン・マクドナルド（①52 53）

お嬢様特急（エクスプレス） faraway vega 2nd HALF

題材ゲーム：お嬢様特急（メディアワークス）
収録曲：①オープニング②第4話「とびっきりのハピネス」③第5話「幸せの逃走生活」④第6話「My Dream Your Dream」⑤エンディング
声の出演：宮村優子，笠原留美，氷上恭子ほか
★CDエクストラ仕様

ときめきの放課後～ねっ★クイズしよ♥　オリジナル・ゲーム・サントラ

題材ゲーム：ときめきの放課後～ねっ★クイズしよ♥（コナミ）
収録曲：●DISK-1……①伝説の樹の下で②ときめきのオルゴール③ねっ★クイズしよ♥④自己紹介メドレー 藤崎詩織～如月未緒～紐緒結奈～片桐彩子～虹野沙希～古式ゆかり～清川　望～鏡　魅羅～朝日奈夕子～美樹原　愛～早乙女優美～館林見晴（謎の女）～伊集院レイ～早乙女好雄⑤Establish⑥Entrance⑦Monthly Selection⑧通常クイズ（K.314（285d）より）⑨期末クイズ（K.458「狩」より）⑩クラブクイズ（ヴァイオリンソナタ第5番「春」より）⑪Clear Norm⑫藤崎詩織（イベントバージョン）⑬如月未緒（イベントバージョン）⑭紐緒結奈（イベントバージョン）⑮片桐彩子（イベントバージョン）⑯虹野沙希（イベントバージョン）⑰古式ゆかり（イベントバージョン）⑱清川　望（イベントバージョン）⑲鏡　魅羅（イベントバージョン）⑳朝日奈夕子（イベントバージョン）㉑美樹原　愛（イベントバージョン）㉒早乙女優美（イベントバージョン）㉓館林見晴（謎の女）（イベントバージョン）㉔伊集院レイ（イベントバージョン）㉕早乙女好雄（イベントバージョン）㉖近所の公園㉗中央公園㉘図書館㉙ショッピング待ち合わせ㉚ブティック㉛ファンシーショップ㉜体育祭（クシコスポストより）㉝綱引き㉞飴食い二人三脚㉟ばらまきクイズ（天国と地獄より）㊱紅組勝利㊲紅組敗北㊳伊集院の誕生パーティ（門前）㊴伊集院の誕生パーティ（会場）㊵文化祭㊶美術部ゲーム説明（展覧会の絵より）㊷15パズル㊸パズル完成㊹パズル未完成㊺文芸部ゲーム説明（六段の調より）㊻百人一首の合間㊼百人一首終了㊽百人一首勝利㊾百人一首敗北㊿電脳部ゲーム説明(51)電脳マウス(52)電脳マウス成功(53)電脳マウス失敗(54)科学部ゲーム説明(55)まぜまぜ（もっと！モット！ときめきより）(56)まぜまぜピンチ(57)まぜまぜ完成（二人の時より）(58)まぜまぜ失敗（女々しい野郎どもの詩より）(59)演劇部ナゾラーのテーマ(60)ナゾラーダンシング(61)カルトマンのテーマ(62)逢い引き（ロメオとジュリエットより）(63)嘆きのロメオ（ロメオとジュリエットより）(64)起きてくれジュリエット（ロミオとジュリエットより）(65)密会(66)町娘の危機(67)金太郎侍のテーマ●DISK-2……①吹奏楽部ゲーム説明②音楽クイズ問題メドレー 藤崎詩織～如月未緒～紐緒結奈～片桐彩子～虹野沙希～古式ゆかり～清川　望～鏡　魅羅～朝日奈夕子～美樹原　愛～早乙女優美～館林見晴（謎の女）～伊集院レイ～早乙女好雄（ミニゲームバージョン）③音楽クイズ成功④音楽クイズ失敗⑤Xmasの街⑥伊集院のXmasパーティ（門前）⑦伊集院のXmasパーティ（会場）⑧Sunrise⑨バースデー⑩バレンタインデー⑪ホワイトデー⑫Spring⑬Summer⑭Autumn⑮Winter⑯修学旅行⑰京都奈良⑱沖縄⑲北海道⑳Hero㉑Care Nothing㉒野球練習試合㉓サッカー練習試合㉔Sweet㉕Study㉖Effort㉗Fight㉘Fresh㉙Dimly㉚Pretty㉛Peaceful㉜Quietly㉝Heart To Heart㉞Lovely㉟Fine㊱Comical㊲Mystery㊳Panic㊴きらめき高校校歌（ブラスバンドバージョン）㊵甲子園㊶全国大会サッカー㊷全国大会テニス㊸全国大会バスケット㊹全国大会水泳㊺全国大会文化部㊻全国大会勝利㊼全国大会敗北㊽入学／就職試験説明㊾試験中（ブランデンブルグ協奏曲BWV1048より）㊿残り時間わずか(51)Continue(52)Game Over(53)Eyecatch(54)Monologue(55)春色の風の中で(56)Lost(57)青春の誓い(58)Tea Room(59)Airport(60)French AYA(61)Dear(62)思い出のアルバム（二人の時）(63)きらめき高校校歌（合唱バージョン）(64)おまけモード
ボーカル：金月真美（DISK-1②，DISK-2(55)），鉄炮塚葉子（DISK-2⑳），上田祐司（DISK-2(56)）
初回特典：ピクチャーCD仕様

ドラマCD　ときめきメモリアル 彩のラブソング with you vol.2

題材ゲーム：ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2～彩のラブソング（コナミ）
収録曲：①NOTE5 夏服と別れる日②NOTE6 変わりゆくステージ③sketch＃2 ～もう一度会えるなら～④NOTE7 君がいるアトリエ⑤NOTE8 なくしていた箱の中から⑥乙女想夢－OTOME SOUMU－⑦九伊豆戦隊カルトマン
作詞：永森羽純（⑥）　**作曲：**羽場仁志（⑥）　**編曲：**岩崎元是（⑥）
声の出演：川口雅代，桑島法子，黒崎彩子（⑥ボーカル）ほか
初回特典：オリジナルタトゥーシール，ピクチャーCD仕様
★CDエクストラ仕様

Believe／桑島法子

題材ゲーム：DANCING BLADE かってに桃天使！（コナミ）
収録曲：①Believe②この空の永遠のように③Believe（オリジナル・カラオケ）④この空の永遠のように（オリジナル・カラオケ）
作詞：及川眠子（①），白峰美津子（②）
作曲：朝井泰生（①③），浅井裕子（②④）
編曲：朝井泰生（①③），岩本正樹（②④）

レイディアント シルバーガン　サウンドトラック

題材ゲーム：レイディアント シルバーガン（トレジャー）
収録曲：①QUICKENING～胎動～②RUIN～破滅～③RETURN～帰還～④DEBRIS～瓦礫～⑤REMINISCENCE～回想録～⑥RUIN～破滅～⑦EVASION～回避～⑧PENTA～第5部隊～⑨Space Battle Ship 130 33KI～SBS 130 33KI～⑩VICTIM～犠牲者～⑪ORIGIN～起源～⑫THE STONE-LIKE～石の様な物体～⑬KARMA～業～⑭FEEL VISIBLE MATTER～目に見えるものを感じよ～⑮FEEL INVISIBLE MATTER～目に見えぬものを感じよ～⑯THERE IS LIFE EVERYWHERE～いたるところに命は存在する～
作曲：崎元　仁

サクラ大戦2　ドラマCDシリーズ ラジヲドラマ・少年レッド

題材ゲーム：サクラ大戦2～君，死にたもうことなかれ（セガ）
収録曲：①プロローグ 深川の路地②第一景 ラジヲ局1③第二景 大帝国劇場・夜④第三景 ラジヲ局2⑤第四景 深川の長屋⑥第五景 大帝国劇場・稽古場⑦第六景 ラジヲ局3⑧エピローグ 深川，千葉助の部屋⑨暁の戦士⑩連続特別企画「怪傑！少年レッド」第一回 盗まれた新発明⑪夢のつづき
声の出演：渕崎ゆり子，横山智佐，高乃　麗ほか

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98～ドリームマッチネバーエンズ　オリジナルサウンドトラックス

題材ゲーム：ザ・キング・オブ・ファイターズ'98～ドリームマッチネバーエンズ（SNK）
収録曲：●DISC1……〈ORIGINAL VERSION〉①CIPHER②CIPHER β ③OK？④The King Of Fighters⑤ESAKA？⑥W⑦クリキントン～ごまめギターVer～⑧JAPAN⑨Art Of Fight⑩Rumbling on the City⑪震！戦慄のドラ⑫Fairy⑬チョイボンゲ音頭⑭KOREA⑮Soul Town⑯Bloody⑰IN SPITE OF ONE'S AGE⑱SPAIN⑲C62⑳Blue Mary's BLUES㉑LONDON MARCH㉒INTRUSION㉓嵐のサキソフォン2㉔USA㉕SLUM No.5㉖Still Green㉗The ЯR㉘ESAKA FOREVER㉙COOL JAM㉚Rhythmic Hallucination㉛FANATIC WALTZ㉜MAD FANTASY●DISC2……①ね！②ESAKA③嵐のサキソフォン④REVIVE⑤GET ADVANTAGE⑥X⑦…⑧XX⑨BLACKNOAH⑩XXX⑪LAST DANCE⑫TIME⑬ZERO〈VOICE＆S.E.Collection〉⑭草薙　京，二階堂紅丸，大門五郎⑮テリー・ボガード，アンディー・ボガード，ジョー・東⑯リョウ・サカザキ，ロバート・ガルシア，ユリ・サカザキ⑰レオナ，ラルフ・ジョーンズ，クラーク・スティル⑱麻宮アテナ，椎　拳崇，鎮　元斎⑲神楽ちづる，不知火　舞，キング⑳キム・カッファン，チャン・コーハン，チョイ・ボンゲ㉑七枷　社，シェルミー，クリス㉒山崎竜二，ブルー・マリー，ビリー・カーン㉓八神　庵，マチュア，バイス㉔ハイデルン，タクマ・サカザキ，草薙柴舟㉕ヘヴィ・D！，ラッキー・グローバー，ブライアン・バトラー㉖矢吹真吾㉗ルガール・バーンシュタイン㉘ETC. VOICE㉙S.E.COLLECTION
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

探偵神宮寺三郎 夢の終わりに　10th ANNIVERSARY スペシャルアルバム

題材ゲーム：『探偵神宮寺三郎』シリーズ（データイースト）
収録曲：●CD-1……①JINGUJI MEDLEY'98〈「夢の終わりに」サウンドトラック〉②DARK ILLUSION③INTRODUCTION④MISTY MORNING⑤DESTINY⑥FOR THE CHANGE⑦SILENT SHADOWⅢ⑧SILENT SHADOWⅡ⑨SILENT SHADOWⅠ⑩COLORS⑪JOURNEYMAN⑫LITTLE WINDOW⑬NOBODY KNOWS⑭RELAXATIONⅠ⑮RELAXATIONⅡ⑯FEEL AT EASE⑰PEACEFUL TIME⑱INFERENCE⑲CLOUDY MEMORY⑳SAD LOVE㉑HOPE OF GRAY㉒SILVER CITY㉓THIRSTY TENSIONS㉔NIGHTMARE㉕SIGN OF…㉖SEE OVER㉗SUSPICION㉘UNEASINESS㉙OVERTAKE㉚EMOTIONS㉛PIZZA TIME㉜「夢の終わりに」エンディング「真昼の三日月」●CD-2……〈JINGUJI CHRONICLE〉①第一作「新宿中央公園殺人事件」メドレー②第二作「横浜港連続殺人事件」メドレー③第三作「危険な二人」メドレー④第四作「時の過ぎゆくままに」メドレー⑤第五作「未完のルポ」メドレー⑥「未完のルポ」エンディング「明日を解く鍵」〈神宮寺 名場面集「未完のルポ」より〉⑦プロローグ⑧地下道にて⑨取調室⑩霊安室⑪病室の与野⑫追跡⑬丘安逮捕⑭面会室⑮与野と鶴巻⑯クリスマス〈「夢の終わりに」より〉⑰寝起きの神宮寺⑱窓辺の洋子⑲新宿を見つめる熊野⑳バーの神宮寺㉑由香の部屋㉒由香の病室・神宮寺編㉓由香の病室・洋子編㉔室岡逮捕・神宮寺編㉕室岡逮捕・洋子編㉖室岡逮捕・熊野編㉗留守番電話㉘野田の部屋で驚く美貴㉙MO取引㉚バイクの二人㉛カーチェイス㉜大森逮捕㉝野田独白㉞結末・神宮寺編㉟結末・洋子編㊱結末・熊野編㊲結末・美貴編
初回特典：特製神宮寺グッズが当たる応募券，スーパーピクチャーCD仕様

鉄拳3 SEVEN REMIXES～Ken Ishii produces～

題材ゲーム：鉄拳3（ナムコ）
収録曲：①Jin Kazama：Ken Ishii vs Captain Funk Remix②Yoshimitsu：Wiggle Remix③Ling Xiaoyu：Jelly Jelly Remix④Eddy Gordo vs Bryan Fury：DJ Ishii vs 2 Terror Crew Remix⑤Ogre：Ken Ishii Remix⑥Dr.Bosconovitch：Akio Milannpaak Remix⑦Tiger Jackson：Captain Funk Remix

グランツーリスモ　ロックアレンジ

題材ゲーム：グランツーリスモ（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
収録曲：①Green Monster②Toward The G.T③Get Closer④The Motorious City⑤Joy of Garage⑥Freedom To Win⑦A Man Of The World⑧Final Lap⑨More Than Loving⑩Moon Over The Castle（The Theme Of GRAN TURISMO）

お嬢様特急（エクスプレス）　ヴォイスコレクション

題材ゲーム：お嬢様特急（メディアワークス）
収録曲：①SCENE1～寝台車・廊下／客車～②「お嬢様特急」名セリフ集その1～加古川秋子～③「お嬢様特急」名セリフ集その2～七尾つばさ～④「お嬢様特急」名セリフ集その3～岩泉風音～⑤SCENE2～ヴェガ・シャワー室～⑥「お嬢様特急」名セリフ集その4～松浦　愛～⑦「お嬢様特急」名セリフ集その5～飯山みらい～⑧「お嬢様特急」名セリフ集その6～桜井真美～⑨SCENE3～食堂車～⑩「お嬢様特急」名セリフ集その7～津山菜々子～⑪「お嬢様特急」名セリフ集その8～鹿島静花～⑫「お嬢様特急」名セリフ集その9～エレナ・ユーリ・ノーディス～⑬「お嬢様特急」名セリフ集その10～伊東小麦～⑭SCENE4～ラウンジ～⑮「お嬢様特急」名セリフ集その11～千歳さとみ～⑯「お嬢様特急」名セリフ集その12～山口星奈～⑰「お嬢様特急」名セリフ集その13～北上　緑～⑱SCENE5～停車駅～
声の出演：半場友恵，山崎和佳奈，長沢美樹ほか
初回特典：柳沢まさひで描き下ろしポスター

スーパーロボット魂 マジンカイザー傳 ドラマ編vol.2「猛き巨神，デビルマジンガーの謎」

題材ゲーム：『スーパーロボット大戦』シリーズ（バンプレスト）
収録曲：①マジンカイザー（TVサイズEDIT）②第8話 激戦③第9話 運命の再会④第10話 兄のロボット 鋼馬××⑤第11話 家族の夢⑥第12話 優しさの意味⑦第13話 罠⑧第14話 慟哭⑨マジンカイザーのバラード
作曲：渡辺宙明
声の出演：鈴木真仁，南 央美，水木一郎（①⑨ボーカル）ほか

ダイナマイト刑事2 オリジナルサウンドトラック

題材ゲーム：ダイナマイト刑事2（セガ）
収録曲：〈ダイナマイト刑事 セガサターン版〉①DESTINATION②HIGH-RISE TO HELL③CORRIDOR OF DEATH④DOE BOY'S DUNGEON⑤SUBTERRANEAN SIEGE⑥STEEPLE CHASE⑦FIVE ALARM FIRE⑧FLOOR＃13⑨A CALM BEFORE THE STORM⑩FOUR WALLS OF FURY⑪PENTHOUSE PANDEMONIUM⑫CONGRATULATIONS⑬THE LAST STAND〈ダイナマイト刑事2〉⑭introduction～CHOOSE YOUR FATE⑮BOMB VOYAGE⑯POOP DECK PURSUIT⑰A DANGEROUS GAME⑱MURDEROUS MATIES⑲FISHING FOR TROUBLE⑳BLOODY FOOTSTEPS㉑DANCE OF MAYHEM㉒SOUFFLE SAMURAI㉓MOO GOO DIE PAN㉔SAKE TO YA！㉕BAIT ME㉖FREEZER BURN㉗FIRE IN THE HOLE㉘8 ARMS OF DEATH㉙YO ELEVEN！㉚SPLISH SPLASH！㉛ON THE ROCKS㉜SHAM！㉝GAUNTLET TO GLORY㉞NO ONE GETS OUT ALIVE㉟WINNER'S CIRCLE㊱GAME OVER

惑星攻機隊りとるキャッツ オリジナルサウンドトラック

題材ゲーム：惑星攻機隊りとるキャッツ（ファミリーソフト）
収録曲：①RING OF MARS②オープニングテーマ「見つめたくて」③JOG JOY④リムリィのテーマ⑤IT'S SUNNYDAY AFTER⑥ダイアナのテーマ⑦CATS TALE⑧ジョディのテーマ⑨DANGER ZONE⑩ミサトのテーマ⑪DARKNESS⑫NAIROM⑬FACTORY⑭宇宙海賊⑮挿入歌「合体！ウェアタイガー」⑯必殺！タイガーストーム！⑰キャプテン・アロウ⑱エンディングテーマ「猫でいいでしょ」〈ボーナストラック（カラオケ）〉⑲オープニングテーマ「見つめたくて」⑳挿入歌「合体！ウェアタイガー」㉑エンディングテーマ「猫でいいでしょ」
ボーカル：中山真奈美（②⑱），緑川 光（⑮）

SNATCHER>>POLICENAUTS 小島秀夫監督作品 音楽集 黒盤

題材ゲーム：スナッチャー，ポリスノーツ（コナミ）
収録曲：①THEME OF SNATCHER②LANDFALL③ONE NIGHT IN NEO KOBE CITY④THEME OF KATHARINE（PART1・2）⑤OLD L.A.2040⑥MASTER OF PUPPETS AMONG THE DISEASE⑦BIO HAZARD⑧INNOCENT GIRL⑨ICY OFFENSE AND DEFENSE⑩BEYOND SORROWS⑪DANGER DANCE…＆JUSTICE ALL⑫PLEASURE OF TENSION⑬THE END OF BEYOND⑭INNOCENCE WHITE⑮THE ZONE⑯THE AGE OF POLICENAUTS⑰THE MOVEMENT OF CLOUDS⑱"POLICENAUTS" ENDTITLE
作曲：コナミ矩形波倶楽部
編曲：コナミ矩形波倶楽部（④⑥～⑧⑬～⑮⑱），伊藤ヨシユキ（①②⑨⑪⑫⑯），土師一雄（③），南部栄作（⑤），林 有三（⑩），並木晃一（⑰）

遊★戯★王～モンスターカプセルブリード&バトル オリジナル・ゲーム・サントラ

題材ゲーム：遊戯王～モンスターカプセルブリード＆バトル（コナミ）
収録曲：①カプモンワールドへようこそ②バトルorブリード？③箱庭を作ろう④ポップに育て⑤［ゲームをしようぜ！］⑥遊戯登場⑦カプセルアウト⑧城之内登場⑨杏子登場⑩海馬モクバ登場⑪チェスデスマッチ⑫ゲームオーバー⑬良い子に育て⑭寝る子に育て⑮激しく育て⑯厳しく育て⑰ブリードマニアック⑱ストリートチェス⑲イケイケあと一歩！⑳ヤバヤバ大ピンチ！㉑莫良了登場㉒双六じいさん登場㉓海馬瀬戸登場㉔青眼の恐怖㉕死の体感㉖闇の遊戯登場㉗闇のゲーム㉘おめでとメーチ㉙戦いの果て㉚チャンピオンは君だ

ドラマCD みつめてナイト 第2巻 真実～TRUTH～

題材ゲーム：みつめてナイト（コナミ）
収録曲：①フラッシュバック②第5話 真実という名の刃③第6話 慈愛という名の嘘④第7話 休息という名の喪失⑤第8話 覚悟という名の復活⑥挿話 鎧を纏う女たち⑦予告篇 復讐～REVENGE～⑧過ぎ去った昨日⑨雨のち晴れたら
作詞：田村純一（⑧⑨）　**作曲：**千沢 仁（⑧），小西真理（⑨）
編曲：佐倉一樹（⑧），河越重義（⑨）
声の出演：冬馬由美，永島由子（⑧ボーカル），桑島法子（⑨ボーカル）ほか

涙のエール／虹野沙希

題材ゲーム：『ときめきメモリアル』シリーズ（コナミ）
収録曲：①涙のエール②白いTシャツとスニーカー③涙のエール～オリジナルカラオケ～
作詞：虹野沙希（①），白峰美津子（②）　**作・編曲：**岩崎元是

銀河お嬢様伝説ユナ みゅーじっくうぇいぶ3

題材ゲーム：銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル（ハドソン）
収録曲：〈ムービーシーン用BGM篇〉①プロローグ～ユナ再び②微笑みは心に架ける虹③怪しい気配④死んだはずだよ亜耶乎サン⑤妖機三姉妹⑥ブラックホール！⑦機械化皇帝の正体⑧ライトアップ！エルライン～ユナ変身!!⑨大団円⑩地球へ帰ろう⑪だいすき！〈ゲーム・サウンド篇〉⑫タイトル⑬ダイジェスト画面⑭CHAPT.1 ネオ東京近郊⑮CHAPT.2 地球付近⑯CHAPT.3 移動要塞「天皇」⑰CHAPT.4 外宇宙⑱CHAPT.4 外宇宙＃2⑲CHAPT.5 機械化帝国⑳ADVENTURE BGM1 ユナのテーマ（リテイク）㉑ADVENTURE BGM2 ハードロック風に㉒ADVENTURE BGM3 メモリー㉓ADVENTURE BGM4 明るく㉔ADVENTURE BGM5 緊張感㉕ADVENTURE BGM6 コミカル・ドタバタ㉖ADVENTURE BGM7 邪悪な感じ㉗ADVENTURE BGM8 小粋に（リテイク）㉘ADVENTURE BGM9 驚愕㉙ADVENTURE BGM10 天変地異㉚ADVENTURE BGM11 平和㉛ADVENTURE BGM12 緊張㉜キャラクター選択㉝お買い物㉞語句解説㉟ゲームオーバー㊱セーブ・ロード㊲微笑みは心に架ける虹（アレンジ1）㊳BATTLE BGM1 ザコ戦闘1㊴BATTLE BGM2 ザコ戦闘2㊵BATTLE BGM3 悲壮に㊶BATTLE BGM4 妖機三姉妹㊷BATTLE BGM5 四天機㊸BATTLE BGM6 機械化皇帝1㊹BATTLE BGM7 機械化皇帝2㊺微笑みは心に架ける虹（アレンジ2）
作詞：木本慶子（②⑪）　**作曲：**有澤孝紀
編曲：有澤孝紀 with WATZ（①③～⑩⑫～㊺），外山和彦＆梶 亮（②），有澤孝紀＆鈴木浩之（⑪）
ボーカル：横山智佐（②⑪），高橋美紀（⑪）

サイキックフォース2012－アーケードサウンドトラックスー

題材ゲーム：サイキックフォース2012（タイトー）
収録曲：●DiscA……①Tears for future②Select③Dirty honey bee④Innocent tripper⑤歪みの存処⑥破邪の刀印⑦The man in the dark⑧戦いの果てに⑨Tears＆flow⑩Mothers⑪時の狭間で⑫Purely soldier⑬選択の時⑭解き放たれた野性⑮Gravity slugger⑯Season, getting gray⑰聖母⑱Fallen angel 2012⑲Control X⑳闇の息吹㉑時空を越えて㉒Tears for distance㉓Continue●DiscB……①Fire＆ice②Burning storm③Perfect world④No limit to…⑤Tears＆flow⑥未使用曲＃1⑦未使用曲＃2⑧未使用曲＃3⑨CHEMICALIC IMPYDANCE⑩PSYCHIC FORCE 2012 SOUND SCAPE⑪Tears for distance

サイキックフォース2012～オーディオドラマ Vol.1～

題材ゲーム：サイキックフォース2012（タイトー）
収録曲：①序章 マイト②ノアの崩壊…そして③波動④地極のエンジェル⑤失意のカリスマ⑥新生ノア⑦裏切り
声の出演：くまいもとこ，緑川 光，高山みなみほか

バイオハザード2 コンプリートトラック

題材ゲーム：バイオハザード2，バイオハザード2 デュアルショックVer.（カプコン）
収録曲：①The evil eye②Prologue～to know the true end～③Weapons don't give us relief④Falling victim to the ex-neighbors⑤Drove the passengers to be the living dead⑥Left alone？⑦The buildup of suspense⑧Screaming target⑨Above the blood pool⑩Nothing more to do here⑪Hope against hope⑫Who's that lady？⑬Madness under the mask⑭Now in two pieces⑮Embryo into its cradle⑯His final scoop⑰Destined to be malformed⑱Don't look up！⑲Dropping into the water⑳Wandering alone㉑Dropping again㉒Heads up！㉓Women squaring off㉔The gigantic alligator㉕"It" is after you㉖This is my nest㉗Like a shadow㉘The shadow is gone？㉙Wreckage of the mad experiment㉚Fearful is no word for it㉛Maximize your survival instinct㉜To another nightmare㉝The daredevil four㉞Your mission㉟Set about the mission㊱Mission accomplished㊲Under cover of darkness㊳Long and gloomy underground passage㊴We will never die㊵Find the final one！㊶Dawn never fails to come㊷"The ultimate bio-weapon" Medley●初回特典シングル……①Start～Cursor②Door③FootStep④Enemy⑤Weapon⑥Room⑦Character's Voice⑧サウンド開発スタッフの声
初回特典：効果音＆ボイス集収録シングルCD

バイオハザード シンフォニー

題材ゲーム：バイオハザード ディレクターズカット デュアルショックVer.（カプコン）
収録曲：①ロ短調 人類終焉ミサ曲②"TEMPEST"③Misterioso④Mosso⑤Quietamente⑥Con anima⑦Soave⑧Flebile⑨Allegro impetuoso⑩Grave⑪Prestissimo⑫Pietoso⑬Placido⑭Quieto⑮Feroce⑯Con passione⑰Incalzando⑱Affannato⑲Andante con tenerezza⑳Andante lamentoso㉑Pesante㉒Impetuoso sempre accelerando㉓Feroce II㉔Con amabilita㉕Stentando㉖Furioso㉗Allegro㉘Risoluto㉙Adagio lacrimoso㉚Stentando II㉛Pesante-allegro ardente㉜Rapidamente㉝Pesante-acceso㉞Gentile㉟Gentile-grandioso㊱PIANO SONATA "BIO HAZARD"㊲Pesante（タイラントI＆II外部音源ヴァージョン）㊳"TEMPEST"－thunderstorm－●初回特典シングル……①Start～Cursor②Door③FootStep④Enemy⑤Weapon⑥Room⑦Character's Voice1⑧Character's Voice2⑨Character's Voice3（未使用日本語版）
初回特典：効果音＆ボイス集収録シングルCD

トゥルー・ラブストーリー みさきの部屋へお・い・で・よ Vol.3

題材ゲーム：『トゥルー・ラブストーリー』シリーズ（アスキー）
収録曲：①恋のキャッチボール〈ドラマ〉②「風紀委員にご用心？」③「召しませ，トマトカレー」④「FOR YOU…」⑤「PS.お兄ちゃんへ…」⑥恋のキャッチボール（カラオケ）〈ボーナストラック〉⑦赤い傘（カラオケ）⑧スペシャルボーナス番組「ちなみの部屋へお・い・で・よ」
声の出演：西村ちなみ（①ボーカル），池澤春菜（①ボーカル），丹下 桜ほか

ドリーム・ジェネレーション～恋か？仕事か!?…

題材ゲーム：ドリーム・ジェネレーション～恋か？仕事か!?…（メサイヤ）
収録曲：①夢のつづき②あなたがたりない③ずっと秘密④12月の魔法⑤微風⑥夢のつづき⑦image⑧STEP！⑨try it on⑩窓辺の月⑪ドリーム・ジェネレーション～恋か？仕事か!?…～
作詞：Toy's Planet（①～④⑪）
作曲：Toy's Planet（①～④⑥⑪），尾形雅史（⑤⑦～⑩）
編曲：尾形雅史（①～⑨⑪），道下京子（⑩）
ボーカル：MOMO（①⑪），川上とも子（②⑪），かないみか（③），吉田古奈美（④）

E.M.U the RemiX

題材ゲーム：卒業M（イースリースタッフ）
収録曲：①Teenageはパラダイス②ラビリンス③少年A to Z④Girl～涙が虹に変わるまで⑤Smile A Go Go⑥僕たちの方程式⑦温泉がいいな⑧青春に理由はいらない⑨＝⑩Phantom

季節を抱きしめて

題材ゲーム：季節を抱きしめて（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
収録曲：①季節を抱きしめて②季節を抱きしめて（backing track）
作詞：大藤　史，沢村淳子　　**作曲：**大藤　史　　**編曲：**Thousand sketcheS
ボーカル：大藤　史
★CDエクストラ仕様

はいぱぁセキュリティーズ2　ドラマCD vol.3～鈴木真仁のプリンセス倶楽部より～

題材ゲーム：はいぱぁセキュリティーズ2（パック・イン・ソフト）
収録曲：①JUMP！②怪盗マッスルローズこれでオシマイ（前編）③怪盗マッスルローズこれでオシマイ（後編）④FLASHBACK⑤イリーガル・マリー私がアイドルでございます（前編）⑥イリーガル・マリー私がアイドルでございます（後編）⑦桃園百合子⑧あなたをほしがっている
作詞：小笠原ちあき（①④），野島恵美（⑧）
作曲：小笠原ちあき（①），勝又隆一（④），野島恵美（⑧）
編曲：TOSHITARO（①），勝又隆一（④），平松　靖（⑧）
声の出演：鈴木真仁（①ボーカル），中井洋子（④ボーカル），平松晶子ほか
ボーカル：野島恵美（⑧）

バトルアスリーテス大運動会　ラジオアストロ番外地

題材ゲーム：『バトルアスリーテス大運動会』シリーズ（インクリメントP）
収録曲：①月とスッポン②ドラマ第一話「仁義なきタコヤキ！」③ドラマ第二話「ひまわり」④ドラマ第三話「北から来た女！」⑤ドラマ第四話「しりをとれ！」⑥ドラマ第五話「風流ある」⑦ドラマ第六話「どっちだ？」⑧ドラマ第七話「二人のジェシー」⑨おまけドラマ「夜の散歩をしませんか？」
作詞：大城光恵（①）
作曲：前田克樹（①）
編曲：岸村正実（①）
声の出演：夏樹リオ，久川　綾（①ボーカル），川上とも子（①ボーカル）ほか

ハードル／乙女の心意気／水野愛日

題材ゲーム：DOKI DOKIプリティリーグ 熱血乙女青春記（エクシングエンタテイメント）
収録曲：①ハードル②乙女の心意気③ハードル（カラオケ）④乙女の心意気（カラオケ）
作詞：森　浩美（①），飯塚麻純（①）
作・編曲：庄野賢一（①），CHOKKAKU（②）

アンジェリークSpecial2　協力者コレクション「愛の贈りもの・II」

題材ゲーム：アンジェリークSpecial2（光栄）
収録曲：〈リレードラマ 私のお部屋へようこそ！〉①第1回／ヴィクトールの巻②第2回／セイランの巻③第3回／ティムカの巻④第4回／チャーリーの巻⑤第5回／メルの巻⑥第6回／エルンストの巻⑦トーク♥コーナー
声の出演：立木文彦，岩永哲哉，私市　淳ほか

ポケットモンスター　サウンド・アニメコレクション 音楽集 名場面集

題材ゲーム：ポケットモンスター（任天堂）
収録曲：①めざせポケモンマスター〈CHAPTER.1「ポケモン！君に決めた！」〉②ポケモン君に決めた！〈CHAPTER.2「冒険が始まる！」〉③旅立ち④自転車でゴー！⑤サントアンヌ号〈CHAPTER.3「仲間たち」〉⑥ピカチュウ登場⑦幻のポケモン⑧ポケモン！ゲットだぜ！〈CHAPTER.4「ポケモン大好き！」〉⑨ポケモンホリデー⑩おそるべしコダック⑪ポケモンリーグ公認キャップ〈CHAPTER.5「謎と神秘」〉⑫マサキの灯台⑬伝説⑭ロケット団ボスのテーマ〈CHAPTER.6「ロケット団参上！」〉⑮ロケット団隠密作戦⑯ロケット団七変化⑰なんだかんだと聞かれたら…〈CHAPTER.7「危険地帯」〉⑱強敵現わる⑲襲撃！〈CHAPTER.8「激闘果てしなく」〉⑳逃げろや逃げろ！㉑大混戦〈CHAPTER.9「挑戦！ジムリーダー戦」〉㉒ポケモンバトル㉓灼熱のバトルフィールド㉔やったぜ！〈CHAPTER.10「戦士の休息」〉㉕月の石㉖祈り㉗再会〈CHAPTER.11「ポケモン人生模様」〉㉘おでん㉙チャリンコ暴走族㉚闘志〈CHAPTER.12「眩惑の美女」〉㉛眩惑の美女〈CHAPTER.13「試練」〉㉜しのびよる影㉝絶体絶命㉞凶悪ポケモン出現！〈CHAPTER.14「ポケモンリーグ突入！」〉㉟総力戦㊱不屈のポケモン㊲一件落着〈CHAPTER.15「涙，のち晴れ」〉㊳涙，のち晴れ〈CHAPTER.16「そして，冒険は続く」〉㊴出会いと別れと㊵勝利のバッジゲットだぜ！㊶続くったら，続く㊷ポケットにファンタジー
作・編曲：増田順一（②～⑤⑨⑩㉒～㉔㉛㉟～㊲），宮崎慎二（⑥～⑧⑫～㉑㉕～㉚㉜～㉞㊳～㊶）
声の出演：松本梨香（①ボーカル），大谷育江，三木眞一郎
ボーカル：さち&じゅり（㊷）

グランツーリスモ　オリジナル・ゲームサウンドトラック

題材ゲーム：グランツーリスモ（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
収録曲：〈アンディーズ〉①Moon Over The Castle（The Theme of GRAN TURISMO）②Kiss You Good-bye③Like The Wind④Get Closer⑤Freedom To Win⑥Nobody⑦More Than Loving⑧Going To Extremes⑨A Man of The World⑩Green Monster⑪Second Chance（Ending Theme）⑫Like The Wind（vocal version）〈ボーナストラック（ゲーム基板音源）〉⑬Toward The G.T.⑭The Motorious City⑮Joy of Garage⑯Take Your Dream On⑰Turning Point⑱Mr.4WD⑲Beat The Corner⑳Final Lap㉑The Drift of Air
作曲：安藤まさひろ

オリジナルビデオアニメーション「サイキックフォース」オリジナルサウンド・トラック・アルバム

題材ゲーム：『サイキックフォース』シリーズ（タイトー）
収録曲：①LOVE CAN SAVE THE WORLD②FRIENDS③Cold Justice（氷の葛藤）④IN THE BAR⑤THE ICE⑥CORN FIELD⑦ESCAPE⑧CAPTURED⑨Music Box⑩ふれあい⑪闇⑫BATTLE＃1⑬葛藤⑭FAITH⑮目覚め⑯DARKNESS⑰別れ⑱BATTLE＃2⑲CHAOS⑳FINAL BATTLE
ボーカル：関　智一（①②），津久井教生（①③）
初回特典：バーン&キースシール

ファインドラブ2～ザ・プロローグ　オリジナルサウンドトラック

題材ゲーム：ファインドラブ2～ザ・プロローグ（ダイキ）
収録曲：①TERU TERU POSE②Happy Shake③やわらかい風④Find Love⑤Entry⑥Spring⑦Mode⑧Select⑨故郷⑩メモリーズ⑪Hello！Smile⑫旅立ちのMelody⑬Find Love オルゴール組曲（Find Love～TERU TERU POSE～Happy Shake～やわらかい風）⑭出会いの予感⑮この胸の高鳴り⑯Find Love'98
作詞：衣川“KaZoo”和久（①②③⑯）
作曲：衣川“KaZoo”和久（①②③⑯），岩崎健一郎（⑯）
編曲：岩崎健一郎（①②③⑯）
ボーカル：沢田美奈子（①⑯），吉野友美（②⑯），生沢杏子（③⑯）

raging waves／I&Myself／林原めぐみ

題材ゲーム：スレイヤーズろいやる2（角川書店／ESP）
収録曲：①raging waves②I&Myself③raging waves（OFF VOCAL VERSION）④I&Myself（OFF VOCAL VERSION）
作詞：MEGUMI（①），有森聡美（②）
作曲：佐藤英敏（①③），HARRY KARKLAND（②④）
編曲：添田啓二（①③），五島　翔（②④）

セガサターン，りみっくすシロ！／DJ SEGATA

収録曲：①DJバリK～んREMIX Ver.1②DJバリK～んREMIX Ver.2③DOG or GOD？REMIX－a dog in heaven mix－④DOG or GOD？REMIX－type“Nu”mix－〈ボーナストラック〉⑤「セガサターン，シロ。」Original Ver.
作詞：安藤宏治（⑤）　　**作・編曲：**奥居史生（⑤）
ボーカル：藤岡　弘（⑤）

ポケモンひけるかな？

題材ゲーム：ポケットモンスター（任天堂）
収録曲：①オープニング②ライバルあらわる③サイクリング④ロケット団のアジト⑤サントアンヌ号（レベル1）⑥ポケモンジム⑦海⑧戦い（VSジムリーダー）⑨おつきみ山のどうくつ⑩エンディング⑪サントアンヌ号（レベル2）⑫オープニング（練習用バージョン）⑬ライバルあらわる（練習用バージョン）⑭サイクリング（練習用バージョン）⑮ロケット団のアジト（練習用バージョン）⑯サントアンヌ号（レベル1／レベル2）（練習用バージョン）⑰海（1st.練習用バージョン）⑱海（2nd.練習用バージョン）⑲戦い（1st.練習用バージョン）⑳戦い（2nd.練習用バージョン）㉑エンディング（練習用バージョン）
作曲：増田順一　**編曲：**水野雅夫

ピカピカまっさいチュウ

題材ゲーム：ポケットモンスター（任天堂）
収録曲：①なつやすみファンクラブ②ピカピカまっさいチュウ③プール（11才の夏）④あたらしいともだち⑤ピカピカまっさいチュウ（カラオケ）
作詞：戸田昭吾　**作・編曲：**たなかひろかず
ボーカル：ポケモンキッズ（①②），ポケモンママさん（①），オーキド博士（＋ピカチュウ）（②），ヒロキ＆ミドリ（③），じゅり（④）

door

題材ゲーム：ダブルキャスト（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
収録曲：①door②door（backing track）
作詞：サエキけんぞう　**作・編曲：**江見トモヒロ
ボーカル：小畑由香里
★CDエクストラ仕様

バトルアスリーテス大運動会　音楽篇 Vol.3－宇宙最強伝説－

題材ゲーム：『バトルアスリーテス大運動会』シリーズ（インクリメントP）
収録曲：①明日への道ver.1②セカンドバトル③ライバル④ミランダの狂気ver.1⑤あかりと巴⑥ミランダの狂気ver.2⑦新たなる決意⑧あかりの猛進⑨コスモビューティーの誕生⑩別れ⑪明日への道ver.2⑫大運動会伝説－略して大伝－⑬ドラマ『バトルアスリーテス大運動会 宇宙最強伝説「はじめ人間あかりちゃん」』⑭愛もラブラブ5000－あとはよろしく工藤さん－⑮ドラマ『バトルアスリーテス大運動会 宇宙最強伝説「魁！男組」!!』⑯大運動会伝説－略して大伝－②
作詞：倉田英之（⑫⑭⑯）
作・編曲：服部隆之（①～⑪），二宮直樹（⑫⑯），工藤　隆（⑭）
声の出演：夏樹リオ＆川上とも子＆矢島晶子（⑭ボーカル）ほか

BRAVE FENCER 武蔵伝　オリジナル・サウンドトラック

題材ゲーム：BRAVE FENCER 武蔵伝（スクウェア）
収録曲：●DISC1……①月下のヤクイニック城②ル・コアール帝国の奇襲③ムサシ登場!!そして旅立ち④武蔵伝説⑤闇の螺旋塔⑥走れ！剣豪⑦鐘と炎⑧天の声⑨光の剣レイガンド⑩ル・コアール帝国の野望⑪スチーム・ナイト⑫いくぜっ!!⑬空にぽっかり白い雲⑭すいまの森⑮たった一人のともだち⑯ふたごやま⑰過激流⑱スチームウッドの暴走⑲伝説の五輪の書⑳五輪の書ゲット!!㉑ヘルズバレー㉒スカル＝ビオン㉓ありがとう！みんな㉔恐怖のヴァンビ兵計画㉕廃鉱の闇に㉖登場！リーダーズフォース㉗まぼろしの花㉘灼熱の溶岩と鋼鉄の回転扉㉙古代遺跡のナゾナゾ㉚それいけ！ボーリング㉛ヴァンビボウル㉜地獄の壁㉝はかなきヒカリ㉞コロナジャンパー㉟幽体離脱㊱神秘のカケラ㊲美少女？リキュール㊳教会ヴァンビバトル●DISC2……①天使の像②秘宝館③レリクスキーパー④やったぜ!!⑤村の火事⑥ガンリュー島⑦登場！宿敵コジロー⑧チャンバラ・バトル⑨コジローやぶれたり！⑩極貧村⑪スノーラビリンス⑫フリーズパレス⑬ブランディーおねえさま⑭氷の宮殿⑮氷山の一角⑯フロストドラグーン⑰巨大蟻⑱蟻天国⑲ゴンドラ・スター⑳アリノス前㉑アントヒルクイーン㉒空中要塞リカーバレル㉓潜入！リカーバレル㉔ベーンでごわす！㉕土日月火水木風空㉖エドっちゅーとるやんけ！㉗空中大庭園バトル㉘超最新鋭地下工場の戦い㉙トポのグルーヴ天国㉚最終章…螺旋エレベーター㉛タワー オブ デス…エリア6ボス㉜ダークレイガンドの復活㉝闇の魔人パワー1㉞闇の魔人パワー2㉟闇の魔人パワー3㊱ゆっくりおやすみ㊲マザーミンクー登場㊳新たなる伝説㊴なかないで！フィーレ㊵天空の彼方へ
作曲：関戸　剛

ストリートファイターEX2　アレンジアルバム

題材ゲーム：ストリートファイターEX2（アリカ／カプコン）
収録曲：①pearl in the sky②white field③the Infinite earth④lost sea⑤mahatma temple with hymn⑥three tree⑦clowded town⑧flash train⑨fake world⑩crash power plant⑪amusementive crime2⑫more stronger⑬passage of lotus

トゥルー・ラブストーリー　みさきの部屋へお・い・で・よ Vol.2

題材ゲーム：『トゥルー・ラブストーリー』シリーズ（アスキー）
収録曲：①ベストをつくせば〈ドラマ〉②「想いは旋律に乗って……」③「お兄ちゃんのぎ・わ・く！」④「ハッピーバースディ，お兄ちゃん！」⑤「出会いの街……」⑥ベストをつくせば（カラオケ）〈ボーナストラック〉⑦誰かに恋してる（カラオケ）⑧スペシャル座談会「キーワードトークコーナー!!その②」
声の出演：西村ちなみ＆豊嶋真千子（①ボーカル），池澤春菜ほか
初回特典：みさきシール

銀河お嬢様電波ユナラジオ vol.① ユナとユーリィ編

題材ゲーム：『銀河お嬢様伝説ユナ』シリーズ（ハドソン）
収録曲：①プロローグ②オープニング③第1回オンエアトーク④ユナこんなお友達がいるよコーナー⑤かよわき花に迫る悪の影を探せコーナー⑥ユーリィのこんなの食べられる大賞～けっこういけてる3メニュー～⑦ユーリィのこんなの食べられる大賞～コーラそうめん～⑧ユーリィのこんなの食べられる大賞～オレオ＋オレンジジュース～⑨ユナとユーリィの納豆料理⑩神出鬼没のユナラジオ～海の家バージョン～⑪エピローグ⑫ボーナスドラマ～スーパーわんこそば
ボーカル・声の出演：横山智佐，高橋美紀，明貴美加

エルフ版 下級生　Radio Avenue vol.6

題材ゲーム：下級生（エルフ）
収録曲：〈ラジオドラマ 下級生 第6話「ふたり」〉①第1回「会いたくて」②第2回「初恋に微笑んで」③第3回「好きといえる日」④第4回「恋のかたち」⑤最終回「恋が，はじまる」⑥おまけ
声の出演：三五美奈子，上田祐司，茶山莉子ほか

エチュード虹組　étude prologue～揺れ動く心のかたち～

題材ゲーム：étude prologue～揺れ動く心のかたち（TAKUYO）
収録曲：①ゴメンの一番星②想い出は雨のように③永遠のデジャブ④きっと，大丈夫。⑤（my）ダーリン・is・NO.1⑥扉の向こうに⑦手をつないで歩こう⑧レールの向こう
作詞・作曲：Love Comedy（①），五味千賀庫（②⑦），高田三郎（③，④作曲），山本麻里安（④作詞），藤原雄紀（④作曲），あらやまじゅん（⑤作詞），ヒダテモトハラ（⑤作曲），大津美紀（⑥），須藤　祐（⑧）
編曲：鈴木　豪（①②⑦），高田三郎（③④），ヒダテモトハラ（⑤⑥），須藤　祐（⑧）
ボーカル：桜木美里（①⑧），河合久美（②⑧），鈴木吏香（③⑧），山本麻里安（④⑧），釘宮理恵（⑤⑦），榎本温子（⑥⑧），一杉佳澄（⑦⑧）

ドラマCD　フレンズ～青春の輝き Dear My Memories

題材ゲーム：フレンズ～青春の輝き（NECインターチャネル）
収録曲：①Dear My Memories～小早川瑞穂，遠藤　進②Dear My Memories～狩野真琴，鞍掛不二男③Dear My Memories～村田深雪④Dear My Memories～秋山みどり，滝口洋介
声の出演：皆口裕子，菊池正美，堀川　亮ほか
初回特典：トレーディングカード（1枚）

トリフェルズ魔法学園物語～エーベル騎士団篇～vol.3

題材ゲーム：『エーベルージュ』シリーズ（富士通）
収録曲：①瞳を閉じないで②第11話 嵐の予兆③第12話 切ない告白④第13話 死の嵐 心の嵐⑤第14話 その心に応えて⑥第15話 また巡り会う日々⑦今日が誕生日⑧破れかけた地図
声の出演：緒方恵美，三石琴乃，豊口めぐみ（①⑦⑧ボーカル）ほか

パラサイト・イヴ　リミキシーズ／Various Artist

題材ゲーム：パラサイト・イヴ（スクウェア）
収録曲：①A.Y.A.（Theme of AYA Primary Mix）②Arise Within You（remixed by Tomo）③Plosive Attack（CULTIVATE MIX）④Missing Perspective（DAN K's Late Night Session）⑤Influence of Deep（DJ HIRAGURI'S OPERATTACK）⑥Under The Progress（SOMETHING WONDERFUL Remix）⑦Primal Eyes（WE ARE ALL PARASITES）⑧Across the Memories（DB REMIX）⑨Urban Noise（112-80MIX）⑩Somnia Memorias（Platinum Edition）

スーチーパイ・ラジオSTATION「仮称，スーチーパイちょ～限定版 発売決定記念大特集!?」篇

題材ゲーム：『スーチーパイ』シリーズ（ジャレコ）
収録曲：①オープニング②スペシャルゲスト召喚③スペシャルゲスト対談④大喰いバトル実況中継⑤ミユリの部屋⑥大喰いバトル決着篇⑦エンディング
声の出演：かないみか，高橋美紀，吉田古奈美ほか

スーチーパイ・ラジオSTATION「ドキドキ♥ナイトメア お便りARIGATO大特集!!」篇

題材ゲーム：『スーチーパイ』シリーズ（ジャレコ）
収録曲：①オープニング②スペシャルゲスト召喚③ユキちゃんのポエム教室④サユリちゃんの実戦うさぎ道場⑤エンディング
声の出演：かないみか，西原久美子，大谷育江ほか

サイキック Re-mixアルバム

題材ゲーム：『サイキックディテクティヴ』シリーズ（データウエスト）
収録曲：①Theme of SAYAKA（Vol.5 ナイトメアから）②OPPOSITE LOVE（Vol.4 オルゴールから）③Light Shower（Vol.3 アヤから）④INVITATION（Vol.1 インビテーションから）⑤PHOTOGRAPH（Vol.3 アヤから）⑥ROSEMARY（Vol.5 ナイトメアから）⑦JAPANESQUE（Vol.2 メモリーズから）⑧Be unable（Vol.2 メモリーズから）⑨AUTUMUN（Vol.5 ナイトメアから）⑩Rest your heart（Vol.2 メモリーズから）⑪D.N.A.（Vol.3 アヤから）⑫SOLITUDE（FINAL ソリチュード〈下巻〉から）

VIDEO&LD

Mariko Kouda Concert Tour'97～'98 なんでだってば!?

収録時間：カラー117分
収録内容：①青空のキモチ②シンデレラまであと5分③Harmony④～メッセージ～⑤風がとまらない⑥そばにいるから⑦きんいろ月ぎんいろ星⑧大アリクイもマーチ⑨ムサ君⑩私が天使だったらいいのに⑪ひとり暮らしブギ⑫愛と勇気の健忘症⑬Looking For⑭雨のちスペシャル⑮夢はひとりみるものじゃない⑯笑顔で愛してる⑰言い出せなくて⑱あいことばはBe!!⑲Happy！Happy！Happy！⑳Pure

モータルコンバット2 字幕スーパー版／日本語吹替版

題材ゲーム：『モータルコンバット』シリーズ（アクレイムジャパンほか）
収録時間：カラー95分
出演：ロビン・ショウ，タリサ・ソト，ジェイムス・リマーほか

サクラ大戦2 電影回顧録～太正十四年版～下巻

題材ゲーム：サクラ大戦2～君，死にたもうことなかれ（セガ）
収録時間：カラー60分

スターライトスクランブル 恋愛候補生 のぞき見♥ビデオ

題材ゲーム：スターライトスクランブル 恋愛候補生（ケイエスエス）
収録時間：カラー30分
収録内容：①PS版ゲーム（設定・内容・ゲーム画面）②OAV（オープニング先行カット）③ラジオ番組現場ルポ④川澄綾子トーク⑤中川亜紀子インタビュー
声の出演：川澄綾子，飯塚雅弓，中川亜紀子ほか

エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第4巻「ぬくもりを感じたい…forever」

題材ゲーム：下級生（エルフ）
収録時間：カラー30分
声の出演：千葉進歩，茶山莉子，三五美奈子ほか
初回特典：全巻購入特典応募券

センチメンタルジャーニー Episode.5

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録時間：カラー24分
収録内容：①Episode.5「森井夏穂～友情の通天閣スペシャル～」
声の出演：満仲由紀子，熊谷ニーナ，龍田直樹ほか
封入特典：ボイスダイアリーCDシングル

センチメンタルジャーニー Episode.6

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録時間：カラー24分
収録内容：①Episode.6「綾崎若菜～莫煩悩（ばくぼんのう）～」
声の出演：小田美智子，野田圭一，野本礼三ほか
封入特典：ボイスダイアリーCDシングル

センチメンタルジャーニー Episode.7

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録時間：カラー24分
収録内容：①Episode.7「山本るりか～中部戦線異状あり！～」
声の出演：今野宏美，石田 彰，矢島晶子ほか
封入特典：ボイスダイアリーCDシングル

センチメンタルジャーニー Episode.8

題材ゲーム：センチメンタルグラフティ（NECインターチャネル）
収録時間：カラー24分
収録内容：①Episode.8「星野明日香～Dreams will never die～」
声の出演：岡本麻見，島津冴子，屋良有作ほか
封入特典：ボイスダイアリーCDシングル

バトルアスリーテス大運動会 track9

題材ゲーム：『バトルアスリーテス大運動会』シリーズ（インクリメントP）
収録時間：カラー50分
収録内容：①第17話「ごめんなさい」②第18話「戦う理由」
声の出演：夏樹リオ，川上とも子，矢島晶子ほか

セガサターンビデオマガジン8月発売タイトル号

収録時間：カラー18分
収録内容：①バッケンローダー②海辺でリーチ③ミレニアムファイア④スレイヤーズろいやる2⑤ガーディアンフォース⑥魔法使いになる方法⑦カプコンジェネレーション～第1集 撃墜王の時代⑧せがた三四郎CF集

サンダーフォースVパーフェクトシステム 攻略ビデオ

題材ゲーム：サンダーフォースV（テクノソフト）
収録時間：カラー60分
収録内容：①通常ゲームモード攻略②タイムアタックモード攻略③高画質ムービー

ポケットモンスター（保存版）1巻

題材ゲーム：ポケットモンスター（任天堂）
収録時間：カラー50分
収録内容：①第1話「ポケモンきみにきめた！」②第2話「たいけつポケモンセンター」
声の出演：松本梨香，大谷育江，石塚運昇ほか

ポケットモンスター（保存版）2巻

題材ゲーム：ポケットモンスター（任天堂）
収録時間：カラー50分
収録内容：①第3話「ポケモン！ゲットだぜ！」②第4話「サムライしょうねんのちょうせん」
声の出演：松本梨香，飯塚雅弓，林原めぐみほか

ポケットモンスター（保存版）3巻

題材ゲーム：ポケットモンスター（任天堂）
収録時間：カラー50分
収録内容：①第5話「ニビジムのたたかい」②第6話「ピッピとつきのいし」
声の出演：松本梨香，三木眞一郎，犬山犬子ほか

同級生2 恋愛専科 おもしろビデオ

題材ゲーム：同級生2（エルフ）
収録時間：カラー45分
出演：こおろぎさとみ，ショッカーO野，茶山莉子ほか

バトルアスリーテス大運動会 track8

題材ゲーム：『バトルアスリーテス大運動会』シリーズ（インクリメントP）
収録時間：カラー60分
収録内容：①第15話「光」②第16話「闇」
声の出演：夏樹リオ，川上とも子，矢島晶子ほか

ヴァンパイア セイヴァー ディスクテレカ 1巻「ダークストーカーI」

題材ゲーム：ヴァンパイア セイヴァー（カプコン）
収録時間：カラー30分
初回特典：オリジナルトレーディングカード

ヴァンパイア セイヴァー ディスクテレカ 2巻「ダークストーカーII」

題材ゲーム：ヴァンパイア セイヴァー（カプコン）
収録時間：カラー30分
初回特典：オリジナルトレーディングカード

ヴァンパイア セイヴァー ディスクテレカ 3巻「苦痛の部屋」

題材ゲーム：ヴァンパイア セイヴァー（カプコン）
収録時間：カラー30分
初回特典：オリジナルトレーディングカード

ヴァンパイア セイヴァー ディスクテレカ 4巻「It's show time！」

題材ゲーム：ヴァンパイア セイヴァー（カプコン）
収録時間：カラー30分
初回特典：オリジナルトレーディングカード

ヴァンパイア セイヴァー ディスクテレカ 5巻「変身（メタモルフォーゼ）」

題材ゲーム：ヴァンパイア セイヴァー（カプコン）
収録時間：カラー30分
初回特典：オリジナルトレーディングカード

新作発売予定表DataBase

DataBase Windows95新作発売予定表

日本ファルコムから，シリーズ最新作の『ブランディッシュ4』と，『ロードモナーク』の続編にあたる『モナークモナーク』が発表された。エム・エス・ディ・ジャパンは，980円のゲームソフト・シリーズ『GAME LAND』を来月よりスタート。なお「Windows98対応」は，メーカーから正式に発表されたもののみを対象として記載している。ご了承を。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
8月27日	★メックフロンティア ～緊急指令！惑星資源を確保せよ	SLG	システムソフト	9,800円
8月29日	トランプワールド2	カードゲーム	アスキー	4,950円
8月中旬	ドッチDEボール！	ドッジボール	SPS	未定
8月予定	レッスンゴルフ'98	教養	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	えこのKIDS	SLG	TGL	7,800円
夏頃予定	3Dゴルフゲーム（仮）	ゴルフ	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	超有名 イラストレーター画集2（仮）	画集	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	ハイステークスオーナーズクラブ	競馬予想	シャングリ・ラ	（予）4,700円
	FALCON 4.0（マ）	フライトSLG	メディアクエスト	8,800円
9月4日	クラッピーパーク	テーブルゲーム	フジコム	6,800円
9月6日	★ディスクステーション20号〈秋号〉	ディスクマガジン	コンパイル	980円
9月11日	ジェットストリーム 3rd	フライトSLG	アクアシステム	（予）6,800円
9月18日	バルディッシュ	RPG	イマジニア	9,800円
	銀河英雄伝説V grand	SLG	ボーステック	10,800円
	クッキーズ・バッスル ～謎のBOMBO WORLD	AVG	ロディック	7,800円
9月21日	超時空要塞マクロス since1983	SLG	レイ・アップ	9,800円
9月25日	★F-22 エア・ドミナンス・ファイター デザートミッション パック版	フライトSLG	イマジニア	11,800円
	銀河英雄伝説V grand アップグレードキット	ユーティリティ	ボーステック	5,000円
	★マジック:ザ・ギャザリング オンライン・エディション完全日本語版	カードゲーム	メディアクエスト	10,800円
9月26日	音楽ツクール95 グルーヴ・マスター	ツール	アスキー	7,800円
	★シーズンアップデスクトップコレクションVol. 4 天使のよろこび	アクセサリー	マシス	4,800円
9月30日	★Romantic Railroad ～スイスアルプス登山鉄道スクリーンセーバー（仮）	スクリーンセーバー	MUGENDAI SOFTWARE	2,800円
	★Romantic Railroad ～スイス登山鉄道（仮）	エンターテインメント	MUGENDAI SOFTWARE	5,800円
	★Romantic Railroad ～氷河急行の旅（仮）	エンターテインメント	MUGENDAI SOFTWARE	5,800円
9月下旬	すぷーきぃ！	SLG+RPG	ANJIN	9,800円
	ペプシマン デスクトップキャラクターII	アクセサリー	オルセン	未定
	名探偵コナン デスクトップキャラクターII（仮）	アクセサリー	オルセン	未定
	HALF LIFE（マ）	3Dアクション	ソース	9,800円
9月予定	ナイスプライスシリーズ ゾーク・ネメシス	AVG	アクティビジョン・ジャパン	2,980円
	ピンボール	ピンボール	アスキー	9,000円
	ハイパー日本むかしばなしVol. 1	エンターテインメント	ありがた屋	7,800円
	★電車でGO！限定仕様版 （3Dアクセラレータカード専用）	SLG	アンバランス	8,800円
	★電車でGO！限定仕様版マスコン付 （3Dアクセラレータカード専用）	SLG	アンバランス	14,800円
	ピンボール（仮）	ピンボール	ウィズ	未定
	ロックマンX4	アクション	カプコン	未定
	★無人島物語 アナザーワールド（仮）	SLG	ケイエスエス	未定
	SF3Dシューティングゲーム（仮）	3Dシューティング	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	ザ・プロ将棋'98 矢倉の闘い編	将棋	富士通	7,800円
	★ツインズストーリー ～きみにつたえたくて	SLG	富士通	（予）9,800円
10月29日	金田一少年の事件簿 ～悲報島 新たなる惨劇	AVG	システムソフト21	8,800円
	★ロボクラッシュ2500（仮）	SLG	システムソフト	8,800円
10月予定	ナイスプライスシリーズ インターステート'76	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	2,980円
	センチメンタルグラフティ for Windows（仮）	SLG	NECインターチャネル	未定
	信長の野望Internet	SLG	光栄	（予）7,800円
	★TEO もうひとつの地球 フィンフィンファミリー いこいの巣	SLG	富士通	未定
	ファンタスティックフォーチュン	SLG	富士通	8,800円
	夏の決心（仮）	AVG	マグノリア	未定
11月中旬	ザ・タワーII	SLG	オープンブック9003	9,800円
11月予定	ナイスプライスシリーズ スパイクラフト	SLG	アクティビジョン・ジャパン	2,980円
	ZERO ZONE（仮）	AVG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	超有名 イラストレーター画集3（仮）	画集	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	機甲装神ヴァルカイザーI	AVG	サイレンス	7,800円
	★ミスティックウィーヴァ	SLG+RPG	シーズウェア／姫屋ソフト	未定
	マジカルドロップIII（仮）	アクションパズル	データイースト	（予）5,800円
	ボールディランド	SLG	バンプレスト	（予）8,800円
	ウィザードリィ・リルガミンサーガ	RPG	ワイピィアソシエイション	未定
秋頃予定	ONLINE PARLOR倶楽部 （オンライン専用）	パチンコ	I.S.C.	未定
	神経衰弱（仮）	パズル	ありがた屋	未定
	F-22 エア・ドミナンス・ファイター デザートミッション（仮）	データ集	イマジニア	4,800円
	（タイトル未定）	未定	インクリメントP	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
秋頃予定	シミュレーションゲーム（仮）	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	エネミー・ゼロ	AVG	セガ	未定
	クリスタルクラス ～王立聖ラファリア女学園 水晶組	SLG+RPG	TGL	未定
	社交辞令（仮）	SLG	日本アプリケーション	未定
	WIND	アクション	マインドウェア	5,800円
	鉄道模型シミュレータ（仮）	エンターテインメント	マグノリア	未定
12月3日	戦略プロ野球98年末版	野球SLG	システムソフト	9,800円
	リアルタイム版大戦略 +インターネット対戦	SLG	システムソフト	9,800円
12月予定	小学算数ドリル大臣5年	教育	アドウィン	未定
	小学算数ドリル大臣6年	教育	アドウィン	未定
	超有名 イラストレーター画集4（仮）	画集	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
98年予定	ジャングルマスター2	SLG	ありがた屋	9,700円
	デュエル3 IN FANTASIA（仮）	SLG	呉ソフトウェア工房	未定
	日露戦争	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	M1タンク プラトーン日本語版	3Dアクション	メディアクエスト	未定
	GUARDIANS :AGENTS OF JUSTICE（マ）	SLG	メディアクエスト	未定
	ファルコン4.0日本語版	フライトSLG	メディアクエスト	未定
	EUROPEAN AIR WAR（マ）	フライトSLG	メディアクエスト	未定
	ヨーロピアン エアー ウォー日本語版	フライトSLG	メディアクエスト	未定
冬頃予定	F-22 TOTAL AIR WAR（マ）	フライトSLG	イマジニア	未定
	TOTAL DRIVING	レーシング	イマジニア	未定
	★HEROES OF MIGHT AND MAGIC（マ）	SLG	イマジニア	未定
	マイト＆マジックVI ～ザ マンデート オブ ヘブン	RPG	イマジニア	未定
	★約束の絆	SLG	光栄	9,800円
	ロールプレイングゲーム（仮）	RPG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	★川のぬし釣り for Windows95	フィッシング	パック・イン・ソフト	未定
	ザ・プロ将棋'98 振り飛車と相居飛車の闘い編	将棋	富士通	7,800円
99年予定	ウォークラフトII アドベンチャー（仮）	AVG	ソース	未定
	（タイトル未定）	RPG	日本アプリケーション	未定
未定	おりがみ（仮）	教養	ありがた屋	未定
	パニック＆レスキュー ～蜘蛛の糸 for Windows	アクション	ありがた屋	5,800円
	メモリアルゲームズVol. 4 太陽の神殿	AVG	アンバランス	未定
	メモリアルゲームズVol. 5 ロマンシア	ARPG	アンバランス	未定
	梁山　泊のパチンコ攻略打法 ～パチプロへの道	パチンコ	イメージファクトリー・アイエム	未定
	まるごとあずきちゃん for Windows95	エンターテインメント	インナーブレイン	6,800円
	ツタンカーメンの遺言（仮）	AVG	ウィザード	未定
	棋太平 for Windows98 （オンライン）	将棋	SPS	未定
	ヒロインドリーム2	SLG	SPS	未定
	ネットワークゲーム　ビギナーズ	オムニバス	エム・エス・ディ・ジャパン	未定
	天国から来た男	SLG	エレクトリックシープ	未定
	動物くん（仮）	SLG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定
	SUPER CRAFTシリーズ Vol. 1（仮）	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	3Dロールプレイングゲーム（仮）	RPG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	Silent Wail	SLG+RPG	サイベル	未定
	機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーIII	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーIV	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーV	AVG	サイレンス	7,800円
	機甲装神ヴァルカイザーVI	AVG	サイレンス	7,800円
	囲碁入門道場VER2.0	囲碁	G.A.M.	9,800円
	石田芳夫の「即戦力の定石」	囲碁	G.A.M.	12,800円
	呉　清原「囲碁研究会」	囲碁	G.A.M.	未定
	小林千寿「にこにこ入段コース」 一巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」 二巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」 三巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」 四巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」 五巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」 六巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	小林千寿「にこにこ入段コース」 七巻	囲碁	G.A.M.	7,800円
	初心者のための囲碁	囲碁	G.A.M.	8,800円
	太平洋の嵐（続編）（仮）	SLG	G.A.M.	未定
	楽しい詰碁300 第一巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	楽しい詰碁300 第二巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	楽しい詰碁300 第四巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
	沈黙の艦隊2（仮）	SLG	G.A.M.	未定
	平成雀士録2～放浪編（仮）	麻雀	G.A.M.	未定
	ミニ碁一番勝負	囲碁	G.A.M.	5,800円
	役立つ手筋	囲碁	G.A.M.	6,800円
	★激闘！日露会戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	激闘！八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	コンフリクト・オブ・ネイションズ	SLG	セガ	未定
	ソニックR	アクション	セガ	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	8,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」昆虫	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」植物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」鳥類	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース 「自然界」無脊椎動物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円
	電影少女	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
	NHK CD-ROM 生きもの地球紀行④ アフリカサバンナの動物たち・ヌーの大移動を追って(仮)	エンターテインメント	富士通	5,800円
	NHK CD-ROM 生きもの地球紀行⑤ 沖縄の海 サンゴ礁の生きものたち(仮)	エンターテインメント	富士通	5,800円
	ラインドライブ	野球SLG	ランダムハウス	未定
	家康戦旗	SLG	龍[RON]/イマジニア	未定
	維新開国	SLG	龍[RON]/イマジニア	未定
▼Windows98対応				
7月17日	★DOUGLAS ADAMS :STARSHIP TITANIC(マ)	AVG	スプリングコスモ	6,980円
	★ニューお気楽囲碁対局	囲碁	スプリングコスモ	3,400円
8月14日	★四柱推命の先生 活用編	占い	スプリングコスモ	5,800円
8月21日	★英雄降臨	RPG	アルファ・オメガソフト	1,000円
8月28日	★メビウスリンク3 セカンド	SLG	アイ・マジック	8,800円
9月4日	★GAME LAND IWATSUKI ～豪快!迫力!シューティング	シューティング	エム・エス・ディ・ジャパン	980円
	★GAME LAND Oh!HAJIKI ～敵を叩き落として生き残れ!現代版おはじき!	アクション	エム・エス・ディ・ジャパン	980円
	★GAME LAND ドカちゃんのブロック崩し ～日給月給,工事現場でブロック崩し	アクション	エム・エス・ディ・ジャパン	980円
	★GAME LAND ほっけ3D ～本格的3Dエアホッケー	アクション	エム・エス・ディ・ジャパン	980円
	★GAME LAND 麻雀パイれーつMJ ～ゲーセン気分で対戦麻雀	麻雀	エム・エス・ディ・ジャパン	980円
9月11日	★ザ・ファミレス～あの街を独占せよ 限定攻略セット	SLG	マスターピース	9,200円
9月予定	★全英オープンゴルフ	ゴルフ	アスキー	9,000円
	★新世紀エヴァンゲリオン スクリーンセーバーVol.3	スクリーンセーバー	ガイナックス	(予) 6,800円
	★サイバーン	未定	サンテックジャパン	未定
10月予定	★TIGER WOODS99(仮)	ゴルフ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	9,800円
	★WORLD AIR POWER～ISRAELI AIR COMBAT(マ)	SLG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	(予) 8,800円
	セガメモリアルセレクション(仮)	オムニバス	セガ	未定
	シムシティ3000	SLG	マクシス	9,800円
11月下旬	電子の精霊 ちびっと	アクセサリー	バンプレスト	(予) 3,800円
11月予定	★ウルティマオンライン:ザ・セカンド・エイジ	RPG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	9,800円
	★NEED FOR SPEEDIII(マ)	レーシング	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	9,800円
秋頃予定	はなまる工務店 ～めざせ日本一の現場監督	SLG	アートディンク	未定
	★あにまる～む 小さな小さな大騒動	SLG	コスモスコンピューター	6,800円
	★天使同盟	SLG	TGL	未定
	★ブランディッシュ4～眠れる神の塔	アクションRPG	日本ファルコム	未定
	★モナークモナーク	SLG	日本ファルコム	未定
	★マイクロソフト アーバンアサルト	アクション	マイクロソフト	未定
	パンツァー・コマンダー日本語版	SLG	メディアクエスト	8,800円
冬頃予定	チーム・アパッチ日本語版	フライトSLG	メディアクエスト	8,800円
春頃予定	★ULTIMA:ASCENSION(マ)	RPG	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定
未定	英雄伝説V(仮)	RPG	日本ファルコム	未定
	新 朱紅い雫	RPG	日本ファルコム	未定
	新 白き魔女	RPG	日本ファルコム	未定
	★ザ・シムズ	SLG	マクシス	未定
▼WindowsCE/CE2専用				
9月予定	★シグマ ゲーム・センセーション for WindowsCE Vol.2	オムニバス	シグマ	1,500円
未定	血統王 for CE 血統からの攻略(仮)	競馬予想	エム・エス・ディ・ジャパン	(予) 5,800円

■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●ラストレポート(ショウエイシステム)7月→8月●オーナーズ・グランプリ(キルタイムコミュニケーション)夏→10月中旬●金高慎一郎・姓名学事典CE(ロディック)未定●ゴーディアン・ノット(イマジニア)夏→秋●コットン2てんこもり(サクセス)夏→8月6日●小学算数ドリル大臣3年生(アドウィン)7月→7月31日●小学算数ドリル大臣4年生(アドウィン)7月→7月31日●松方弘樹のワールドフィッシング(メディアクエスト)98年●電車でGO!(アンバランス)7月上旬→未定[Windows98対応]●Tan Tan TEO～フィンフィンのリズムマスター(富士通)7月中旬→7月17日●AICビジュアルファイル3(AICスピリッツ)7月中旬→7月17日●リトルラバーズ セカンド～ゆい(NTT出版)7月10日→秋●ベトナム 1968 Vol.2 for Windows 特殊部隊ゲリラ戦インタラクティブ ストーリー(ありがた屋)7月3日→7月23日●ファミリー囲碁(マグノリア)7月下旬→7月24日●遊プリント「美少女戦士セーラームーン」(ミックス・エンターテインメント)7月下旬→7月18日●コンパイルギャラリー123～ぷよぷよ…魔導物語へ(コンパイル)[タイトル変更]●最強の囲碁2(アンバランス)7月24日→7月31日[Windows98対応]●劇団運営シミュレーション フルハウス～女優物語(スターフィッシュ)7月15日→8月7日[Windows98対応]

(マ)……日本語マニュアル付英語版/★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase Windows3.1新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
10月上旬	しゅっぽっぽジュニア3	教育	Witty Wolf	5,800円
秋頃予定	リーダーラビッツ 幼稚園	教育	インフィニシス	(予) 5,800円
	リーダーラビッツ もうすぐ一年生	教育	インフィニシス	未定
未定	碁キチくん第5弾	囲碁	G.A.M.	14,800円
	楽しい詰碁300 第五巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円

■発売中止が決定した作品……●算数ニンジャ(インフィニシス)●算数ヒーロー(インフィニシス)

DataBase ハイブリッド新作発売予定表

『AQUAZONE™』のアップデート用ソフトが来月登場。グッピーのデータが収録されている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows3.1/Windows95対応				
8月21日	★セサミストリート グローバーの冒険旅行(マ)	教育	ザ ラーニング カンパニー	4,800円
	★セサミストリート サーチ&ラーンアドベンチャー(マ)	教育	ザ ラーニング カンパニー	4,800円
	★セサミストリート 三銃士(マ)	教育	ザ ラーニング カンパニー	4,800円
夏頃予定	★トップをねらえ! コレクターズディスクVOL.2	素材集	ガイナックス	(予) 6,800円
9月10日	★京都(仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
9月11日	★武勲	画集	ガイナックス	(予) 9,800円
	世界遺産 時を超える旅 文明の十字路・不思議都市イスタンブール	エンターテインメント	富士通	6,800円
9月24日	日本百名山 第7集	写真集	シンフォレスト	3,900円
	★ローカル線の旅1(仮)	未定	シンフォレスト	3,900円
10月予定	新潮美術ROM ロダン	データベース	ボイジャー	7,000円
11月予定	新潮美術ROM ルーベンス	データベース	ボイジャー	7,000円
98年予定	詩集ROM「谷川俊太郎詩集」	データベース	インナーブレイン	4,800円
未定	マルチメディア鉄道図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア猫図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア 爬虫類両生類図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Spring(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Summer(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Autumn(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ Winter(仮)	画集	イマジニア	3,980円
	加藤洋之/後藤啓介	画集	ガイナックス	未定
	新世紀エヴァンゲリオン デジタルムックVol.1 メモリアル2015	エンターテインメント	ガイナックス	未定
	新谷かおるCD-ROM画集	画集	ガイナックス	(予) 9,800円
	ふくやまけいこ 「みけこちゃんふくやまけいこ展へ行く」	画集	ガイナックス	未定
	藤田幸久	画集	ガイナックス	未定
	真鍋譲治	画集	ガイナックス	未定
	水玉螢之丞 「ウインドウの山奥で」	画集	ガイナックス	未定
	D2MANGA サーキットの狼	エンターテインメント	ダイキ	3,600円
	アルファロメオ	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	オペル	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	BMW	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	ミニ・クーパー	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	ロータス	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
▼Windows95対応				
9月19日	インタラクティブ玩具店	エンターテインメント	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 4,800円
9月21日	GAIA odyssey 雲と風のステージ～美瑛の空	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	GAIA odyssey Pure Islands ガラパゴス諸島	エンターテインメント	金羊社	3,980円
9月予定	★エルロイ3巻(仮)	エンターテインメント	アスク	未定
	★ディメンションQ	エンターテインメント	アスク	未定
	GAIA odyssey 大地の彩	エンターテインメント	金羊社	3,980円
11月下旬	ポムダピワールドVol.3 こわくて こわくて もうたいへん	教育	メディアファクトリー	3,980円
98年予定	ダダダダ・ボンボン	エンターテインメント	インナーブレイン	3,500円
	白尾一博 ムサシノリズム	写真集	インナーブレイン	2,000円
	アベラシオン(P)	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
	アベラシオン ～シングルバージョン(P)	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑤カンガルーのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑥イヌのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑦ネコのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑧ウマのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
	はじめて出会うCD-ROM図鑑 バーチャルどうぶつシリーズ⑨サルのすべて	図鑑	トランスアート	2,800円
99年予定	GAIA odyssey クシーくんの「流れ星」製造工場(P)	エンターテインメント	金羊社	3,980円
未定	ウルトラマンとさんすうドリル3. 時刻・時間	教育	Spike	5,800円
	ウルトラマンとさんすうドリル4. 量と測定	教育	Spike	5,800円
	ウルトラマンとさんすうドリル5. たしざん・ひきざん2	教育	Spike	5,800円
	ウルトラマンとさんすうドリル6. 九九	教育	Spike	5,800円
	星空の伝説～ギリシア神話 第3巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説～ギリシア神話 第4巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説～ギリシア神話 第5巻	絵本	アドウィン	3,980円
	おしえてふぁいたー	教育	カプコン	未定
▼Windows95/Windows98対応				
8月7日	★AI詰将棋 その3 青銅の巻(P)	詰め将棋	アスキーサムシンググッド	5,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月18日	★AQUAZONE™ Power Updater グッピー スターターキット	SLG	オープンブック9003	10,000円
	★AQUAZONE™ Power Updater グッピー／ブリーディングセットVol.1	データ集	オープンブック9003	6,800円
	★AQUAZONE™ Power Updater グッピー／ブリーディングセットVol.2	データ集	オープンブック9003	6,800円
未定	★チャオ！イタリア車 ～人気の5車種を徹底解剖！	エンターテインメント	東京書籍	5,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スモッカリトルワールド2(CAIメディア共同開発)未定●パワーズ・オブ・テン インタラクティブ(ダットジャパン)未定●礎(ポーステック)9月●スモッカの漢字の島ジパング(CAIメディア共同開発)未定●あさりよしとおCD-ROM画集「ヴィスタフカ」(ガイナックス)98年●ジャックと英語の木Vol.2(CAIメディア共同開発)7月11日→8月27日●少女革命ウテナ原画集(インナーブレイン)6月21日／6,800円→少女革命ウテナさいとうちほ原画集[タイトル変更]8月21日／3,980円●ポムダピワールドVol.2 なかにはいっているものなーんだ?(メディアファクトリー)7月下旬→8月28日

(マ)……日本語マニュアル付英語版／(P)……PowerMacintosh専用
★……今月DataBaseに初登場した新作

DataBase Macintoshシリーズ新作発売予定表

Windows98に押されたためか，Macのゲームソフトが大幅に減ってきてしまった。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月18日	クッキーズ・バッスル ～謎のBOMBO WORLD（P）	AVG	ロディック	7,800円
11月予定	ボールディランド	SLG	バンプレスト	（予）8,800円
秋頃予定	パチンコ（仮）	パチンコ	I.S.C.	未定
99年春頃予定	シムシティ3000	SLG	マクシス	9,800円
未定	ロデムッチ	SLG	イタチョコシステム	3,500円
	私の傘のアメツチは	SLG	イタチョコシステム	5,500円
	ワードゲームII	教育	eigo Media	9,950円
	囲碁（P）	囲碁	ネクストン	9,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン(セキサス)未定

(P)……PowerMacintosh専用

DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	時の伝説 ～フィアナの聖少女（◯＝）	RPG	ジャパンホームビデオ	未定

(＝)……PC-9801/9821対応／(◯)……CD-ROM

DataBase ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

コナミが低価格での再発売シリーズを開始，9月23日には「悪魔城ドラキュラ」「矩形波倶楽部」など10タイトルが登場する。10月には，ひさしぶりにパステルのアルバムもリリース。

発売日	タイトル	発売元	価格
▼アルバム			
8月21日	★Kids on TV～テレビこどものうたベスト③ めざせポケモンマスター	日本コロムビア	〈込〉2,415円
8月22日	デスクトップのメイドさん ドラマCD ～House Keeping Operation～	ムービック	2,800円
8月26日	トリフェルズ魔法学園物語エーベル騎士団篇 ミュージックコレクション	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉2,548円
9月2日	★アンジェリーク外伝2～緋の輪郭～ 音楽集 ソリテア幻想	光栄	〈込〉2,500円
	アンジェリーク デュエット 飛空都市物語	光栄	〈込〉3,000円
	SAMURAI SPIRITS 2～アスラ斬魔伝 オリジナルサウンドトラック	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉1,890円
	アストロノーカ オリジナル・サウンドトラック	メディアリング	〈込〉2,854円
	Rhythm（恋の律動） オリジナル・サウンドトラック	メディアリング	〈込〉2,854円
9月4日	DANCING BLADE かってに桃天使！ オリジナル・ゲーム・サントラ	コナミ／キングレコード	〈込〉2,243円
	矩形波倶楽部＆コナミ矩形波倶楽部BEST Vol.2	コナミ／キングレコード	〈込〉2,243円
	ドラマCD ときめきメモリアル 彩のラブソング with you vol.3	コナミ／キングレコード	〈込〉2,854円
	みつめてナイト Concert	コナミ／キングレコード	〈込〉2,854円
	Hero／朝日奈夕子	コナミ／キングレコード	〈込〉3,059円
9月5日	ドラマCD フレンズ～青春の輝き Vol.2	ムービック	2,600円
9月18日	★エーベルージュ ヴォイスコレクション（仮）	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉2,548円
	★Epica Stella～エピカ・ステラ オリジナルサウンドトラック	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉2,854円
	★ラングリッサーV～THE END OF LEGEND ドラマアルバム（仮）	ファーストスマイル・エンタテインメント	〈込〉2,548円
	F-ZERO X オリジナルサウンドトラック	ポニーキャニオン	〈込〉2,548円
	★K・O・F THE BEST －Selected by Characters－	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉2,940円
	★ザ・キング・オブ・ファイターズ京 オリジナルサウンドトラックス	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉2,310円
	★侍魂 THE BEST －Selected by Characters－	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉2,940円
	★ビーストバスターズ セカンドナイトメア オリジナルサウンドトラックス	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	〈込〉1,890円
	★タイムクライシスII アーケードサウンドトラック016	ワンダースピリッツ	〈込〉2,548円
	★初恋ばれんたいん～スペシャル オリジナルサウンドトラック	ワンダースピリッツ	〈込〉2,548円
	★ハローキティのキューブでキュート オリジナルサウンドトラック	ワンダースピリッツ	〈込〉1,890円
9月19日	★卒業M+ Vol.1	ムービック	2,800円
9月21日	★私立ジャスティス学園 ドラマアルバム	セルピュータ	〈込〉2,520円
	★ストリートファイターZERO3 サウンドトラック	セルピュータ	〈込〉2,940円
9月23日	フレンズ～青春の輝き ヴォーカルコレクション	NECインターチャネル／キングレコード	〈込〉3,059円
	★銀河お嬢様電波ユナラジオ vol.②～ユナとリア編	キングレコード	〈込〉3,150円
	★コナミお宝ゲームミュージックコレクション 悪魔城ドラキュラ ベスト	コナミ／キングレコード	〈込〉1,980円
	★コナミお宝ゲームミュージックコレクション 悪魔城ドラキュラ ベスト2	コナミ／キングレコード	〈込〉1,980円
	★コナミお宝ゲームミュージックコレクション 矩形波倶楽部	コナミ／キングレコード	〈込〉1,980円
	★コナミお宝ゲームミュージックコレクション コナミMSXスーパーベストアンティークス	コナミ／キングレコード	〈込〉1,980円
	★コナミお宝ゲームミュージックコレクション THE CYBER PUNK ADVENTURE SNATCHER	コナミ／キングレコード	〈込〉1,980円
	★コナミお宝ゲームミュージックコレクション 沙羅曼蛇～Again～	コナミ／キングレコード	〈込〉1,980円
	★コナミお宝ゲームミュージックコレクション ゼクセクス	コナミ／キングレコード	〈込〉1,980円
	★コナミお宝ゲームミュージックコレクション パロディウスだ！～神話からお笑いへ	コナミ／キングレコード	〈込〉1,980円
	★コナミお宝ゲームミュージックコレクション MIDI POWER X68000 COLLECTION Ver.1.0	コナミ／キングレコード	〈込〉1,980円
	★コナミお宝ゲームミュージックコレクション MIDI POWER X68000 COLLECTION Ver.2.0	コナミ／キングレコード	〈込〉1,980円
	★New Frontier／丹下 桜	コナミ／キングレコード	〈込〉3,059円
	★ドラマCD みつめてナイト 第3巻（仮）	コナミ／キングレコード	〈込〉2,854円
	★メタルギア ソリッド オリジナル・サウンド・トラック	コナミ／キングレコード	〈込〉2,243円
	★（タイトル未定）／虹野沙希	コナミ／キングレコード	〈込〉3,059円
	ぷよぷよ通DX.	テイチク	（予）2,500円
	★ファーストKISS★物語	日本クラウン	〈込〉2,500円
	ハローキティ めっちゃフィットネス オリジナル・サウンドトラック	ワンダーエンターテイメント	〈込〉2,500円
9月26日	★NOël－La neige－ 門倉千紗都 ミニアルバム（仮）	パイオニアLDC	〈込〉1,980円
	センチメンタルグラフティVII（仮）	ムービック	2,500円
9月予定	★サクラ大戦～桜華絢爛～ サウンドトラック（仮）	マーベラスエンターテイメント	未定
10月1日	★E.M.Uベスト（仮）	日本コロムビア	〈込〉5,040円
	★雪色のカルテ オリジナル・サウンドトラック	ハニーホルモン	〈込〉2,854円
	★オーバーブラッド2 オリジナル・サウンドトラック	メディアリング	〈込〉2,854円
	スウィート・ティアーズ オリジナル・サウンドトラック	メディアリング	〈込〉2,854円
10月9日	★國府田マリ子 Songコレクション1（仮）	コナミ／キングレコード	〈込〉3,059円
	★コナミ・ベスト・セレクション（仮）	コナミ／キングレコード	〈込〉2,243円
	★DANCING BLADE かってに桃天使！ 桃姫冒険物語（仮）	コナミ／キングレコード	〈込〉3,059円
	★ツインビーPARADISE ドラマコレクション4	コナミ／キングレコード	〈込〉3,059円
	★ドラマCD ときめきメモリアル 彩のラブソング with you vol.4（仮）	コナミ／キングレコード	〈込〉2,854円
	★（タイトル未定）／ソフィア	コナミ／キングレコード	〈込〉3,059円
	★（タイトル未定）／パステル	コナミ／キングレコード	〈込〉3,059円
	ドラマCD フレンズ～青春の輝き Vol.3	ムービック	2,600円
10月10日	サクラ大戦2 ドラマCDシリーズ 喜劇・リア王（太正十四年夏公演）	テイチク	〈込〉3,000円
10月17日	★卒業M+ Vol.2	ムービック	2,800円
10月31日	センチメンタルグラフティVIII（仮）	ムービック	2,500円
10月予定	★スパイク オリジナル・サウンドトラック（仮）	マーベラスエンターテイメント	未定
11月7日	★卒業M+ Vol.3	ムービック	2,800円
11月21日	ぷよぷよSUN DX.	テイチク	未定
11月28日	センチメンタルグラフティIX（仮）	ムービック	2,500円
11月予定	CD-MATE 日向さゆり	ビクターエンタテインメント	1,500円
	CD-MATE 神藤ゆりか	ビクターエンタテインメント	1,500円
	ドラマCD フレンズ～青春の輝き Vol.4	ムービック	2,600円
12月5日	★マリーのアトリエ スペシャルボックス	ムービック	10,400円
12月10日	サクラ大戦2 ドラマCDシリーズ 国定忠臣蔵（帝劇花組～地方公演編～）	テイチク	〈込〉3,000円
12月12日	★センチメンタルグラフティ スペシャルボックス	ムービック	10,000円
12月予定	CD-MATE 冬月あや	ビクターエンタテインメント	1,500円
	CD-MATE 桜井ゆきえ	ビクターエンタテインメント	1,500円
99年1月予定	CD-MATE 松浦くるみ	ビクターエンタテインメント	1,500円
	CD-MATE 荻原なな	ビクターエンタテインメント	1,500円
	リトルラバーズ シーソーゲーム オリジナルサウンドトラック（仮）	ビクターエンタテインメント	未定
99年2月10日	サクラ大戦2 ドラマCDシリーズ 青い鳥（太正十四年秋公演）	テイチク	〈込〉3,000円
冬頃予定	スウィート・ティアーズ オリジナル・サウンドトラック	メディアリング	〈込〉2,854円
▼シングル			
9月3日	★風といっしょに	メディアファクトリー	1,000円
9月4日	FREE／丹下 桜	コナミ／キングレコード	〈込〉1,020円
9月23日	★だんだん君がスキになる／栗林みえ	コナミ／キングレコード	〈込〉1,020円
	こんなに君はあったかいんだね	ビクターエンタテインメント	〈込〉1,020円
9月25日	★To be Try／横山智佐	ワーナーミュージック・ジャパン	〈込〉1,020円
10月9日	★DREAMS／金月真美	コナミ／キングレコード	〈込〉1,020円
10月14日	★ルームメイトW～ふたり「Do Do Do」	データム・ポリスター	〈込〉1,050円
11月21日	忘れない季節～DREAM'N TOMORROW～	ビクターエンタテインメント	〈込〉1,020円
▼ビデオ＆LD			
9月25日	バトルアスリーテス大運動会 track10	パイオニアLDC	5,500円
	センチメンタルジャーニー メモリアルボックス（LD）	バンダイビジュアル	36,000円
	エルフ版 下級生 あなただけを見つめて… 第4巻「ぬくもりを感じたい…」	ピンクパイナップル	6,800円
	センチメンタルジャーニー Episode.9	バンダイビジュアル	3,800円
	センチメンタルジャーニー Episode.10	バンダイビジュアル	3,800円
	センチメンタルジャーニー Episode.11	バンダイビジュアル	3,800円
	センチメンタルジャーニー Episode.12	バンダイビジュアル	3,800円
	★バイオハザード2 フィギュアビデオ	ビームエンタテインメント	5,980円
	同級生2 第十一章「夢・それから…」	ピンクパイナップル	6,800円
	★同窓会～Yesterday Once More～ 第3話「うつりゆく想い」	ピンクパイナップル	6,800円
	★同窓会～Yesterday Once More～ 第4話「いつわりの告白」（通販）	ピンクパイナップル	6,800円
10月1日	★センチメンタルグラフティ ライブ	日本コロムビア	4,800円
10月9日	★（タイトル未定）／丹下 桜	コナミ／キングレコード	〈込〉4,200円
10月25日	バトルアスリーテス大運動会 track11	パイオニアLDC	5,500円
11月25日	バトルアスリーテス大運動会 track12	パイオニアLDC	5,500円
11月下旬	ATHENA Vol.1（仮）	バップ	未定
	ATHENA Vol.2（仮）	バップ	未定
	ATHENA Vol.3（仮）	バップ	未定
12月25日	バトルアスリーテス大運動会 track13	パイオニアLDC	5,500円
99年1月下旬	同級生2 第十二章「兄妹…それとも…」	ピンクパイナップル	6,800円
未定	ATHENA Vol.4（仮）	バップ	未定
	ATHENA Vol.5（仮）	バップ	未定
	ATHENA Vol.6（仮）	バップ	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

思わぬこぼれ話が聴けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る

Final Stage

ファイナルステージ

山下　章

ゲームボーイの全カラー収集をひそかに行なっている模様。最大の難関は，全日空がプレゼントしていたスケルトンブルーだとか。

つぎは『NiGHTS』も！

ドリームキャスト版『ソニック』の発表会が近々行なわれる。ドリームキャストの表現能力がどれほどのものなのか，このタイトルである程度見えてくるのだろうが，それ以上に注目したいのは，プロデューサー兼プログラマー・中　祐司氏が紡ぎ出す"気持ちよさ"だ。過去にMD版『ソニック』のスピンダッシュや，SS版『ナイツ』の各種飛行で，氏がもたらした気持ちよさが健在だとすれば，僕は迷わず買う。

話は変わるが，3DOソフト・ライブラリが完成まで残り12本となった（欄外参照）。もはや中古でもいいので，売っているのを見かけた人がいたら，ぜひご一報を！

ベニー松山

インターネット環境が整い，あちこちのぞきまわっている模様。テレホーダイにしたからもったいないってのもあるみたいですな。

ショップのオープンは7月12日のハズ……

俺は手塚治虫作品が好きである。

そうは言っても，すべての作品にきっちり目を通しました……ってほど律儀なファンじゃないけどね。ただ，こんな認識の俺が素直に好きと言えるのが手塚マンガのスゴイところ。『火の鳥』はおそらく俺のハートの中心近くに巣食ってやがるね。

そんなワケで，限定モノに興味のないハズのこの俺が，手塚モデルのGBライトを予約しちまったのだよ。ローソンで。ロッピとやらをはじめて使ったのよ。で，お渡しは8月31日以降……って，おい！もしかして秋葉原の手塚ワールドショップで買ったほうがまるっきり早いんじゃないの？

稲垣宗彦

多摩川ではルアーを使ってナマズ，公園の池ではビール片手に電気ウキの仕掛けでコイと，夏の夜遊びまでが釣り一色だそうな。

『むしとり』，おもしろいよ。

紹介ページでも書いたように，子供のころは近所でつかまえられたものだから，筆者の周囲では昆虫って，それほど興味がなくても，一度は飼ったことのあるという，わりと身近なペットのひとつだったけれど。今ではどうなのかな？まだいるのかな？

ちなみに，『むしとり』製品版のいくつかの不具合を解消するアップデート・パッチが，以下のURLからダウンロードできる。ユーザーなら，ぜひともチェックしてみて。ファイルネームは，「MushiPatch.exe」。サポートのていねいさも好感が持てて，◎。

☆『むしとり』ホームページ
http://www.hicorp.co.jp/mushitori.htm

中村京子

『武蔵伝』のミンクーにメロメロ。1日1回，必ず見ては，「ミンクぅ～♥」と目を細めているありさま。もうダメかもしれない。

いろいろほしいものがありまして

やっと新しいパソコン買いました。Pentium II 400MHzの。問題は，通信環境をどうするか。最近も，モデムを買うつもりで秋葉原に行ったものの，最初の工事費はかかるけど，ISDNのほうが速いし将来的に割安という話を聞いて心が揺らぐ。結局，家に帰ったワタシの手には，パソコンとはまったく関係のないPS&SSのゲームソフトと，バーゲン・セールの掘り出しモノが（笑）。まだまだ遠い道のりであった。

家庭用ゲームソフトでも，ほしいのがいっぱいあって困る。『ブレイズ&ブレイド バスターズ』に『ワールドネバーランド2』に……なんか好みがバレバレですねぇ。

煌竜

「エミリオ復活！」と叫びゲーセンに通うも，レジーナやガデスに粉砕される毎日。八巻師匠への弟子入りも考えているとか。

感情移入のできるかたに

いまさらながら『マスター・ジ・アーク』（システムソフト）で遊んでいる。難易度設定に少々難があり，モンスターの成長を楽しみたい人にはツライのだけれど，開きなおってグランドマスター（主人公）の成長に徹すると，とたんに楽しくなる。エルフのデカ乳ねーちゃん（声：横山智佐）が，襲いくる天使や巨人の群れを，正拳突きで撃破していく光景はなかなか壮観だ。感情移入してプレイできる人にオススメ。

なおあまり関係ないが，オカルトっぽい魔術ものの好きな人に，『ヘルシング』（平野耕太，ヤングキングアワーズ連載）を推薦しておく。

渡辺和歳

編集部きってのクルマ好き。年に数十万円もつぎこむからつねに金欠らしい。だったらもっと一生懸命仕事すればいいのに……。

今年の夏もやっぱりコレかな

『KOF'98』はじめました。……なんか冷やし中華みたいな言いまわしだけど，やっぱり夏は『KOF』でしょ。それに今年は総勢38人と，もう選びたい放題だしね。そんななか，とくにイイのがおやじチームとアメリカンスポーツチーム。なんか『'94』『'95』からワープしてきただけあって，古臭さも感じるんだけど，ヘンに手が加えられていないだけに妙におもしろいのだ。それに，○○○○○の×××だと△△△△なんて，さすがファンサービス満点のSNK！『'97』（もちろんロムね）までは全部安くなってから買ってたけど，今度は発売日に買っちゃおうかなあ？

山下 章・捜索中3DOソフト(残り12タイトル)……EMIT Vol.3(光栄)，おやじハンターマージャン(ワープ)，ゴルフ場マルチメディア新書(ジィスクライフサポート)，スーパーモデル　ゲイル・マッケンナ(ディジタルプロダクション)，スーパーリアル麻雀PV(セタ)，トゥインクル★ナイツ(インタラス)，閉ざされた館(スタジオ3DO)，ナオコとヒデ坊の漢字の天才1(学漫)，ナオコとヒデ坊の算数の天才1(学漫)，ボディコンディジタルレイブPart1(トランスペガサスリミテッド)，麻雀狂時代～コギャル放課後編(マイクロネット)，未来少年コナン　デジタル・ライブラリー(バンダイビジュアル)

チマタで大流行の対戦ゲームを徹底指南!!

ネットワークゲーム

対戦問屋

対戦上等

今月のお題
STAR CRAFT
■ソース（正規輸入）
■Windows95
■SLG
■オープン価格
■発売中

対戦ゲームのおもしろさを，さまざまな角度から多種多様な表現方法を用いて紹介していこう！という発想からはじまった企画が，この「対戦問屋」です。

先月号では，話題のリアルタイムSLG「スタークラフト」の対戦にいたるまでを時代小説風にアレンジして展開しましたが，今回はそのつづきとして，実際に筆者と藪良小路が対戦した経過をベースに据えつつ，基本的な戦術論などもまじえてお送りします。『スタークラフト』未体験のかたは，ぜひ参考にしてくださいね。

では今月も，ご用とお急ぎでないかたは，とくとご覧あれ。

（文／林　秀人）

前回のあらすじ

火付盗賊改方の与力でありながら，南蛮渡来の禁制遊戯「ゲーム」に傾倒する曳地哲四郎は，その筋で江戸随一とうたわれる「中村屋」に入りびたっていた。

中村屋は本来，老舗の廻船問屋であるが，隠居した先代の趣味が高じて，いつしか闇の商いをするようになっていたのだった。そして，その商いのきっかけを作った張本人，中村屋秀兵衛が，当時流行していた「対戦ゲーム」にめっぽう強かったことから，人は中村屋のことを「対戦問屋」と呼んだ。

一日 ―― 哲四郎は秀兵衛から，かねてより噂になっていた新作『スタークラフト』を入手した，との知らせを受け中村屋へ足を運んだが，そこで，秀兵衛宛ての不可思議な「果たし状」を受け取るのだった。

登場人物

◆曳地哲四郎（曳地哲司）
火付盗賊改方の与力。有能で実直だが，このところ，舶来から密貿易された禁制の品「ゲーム」に傾倒しており，立場上，それが悩みのタネになっている。

◆お京（中村京子）
大崎広小路に店をかまえる廻船問屋「中村屋」の女主人。ゲームを楽しんでいる町人衆のあいだでは「対戦問屋」の女将としても有名。

◆中村屋秀兵衛（林　秀人）
「中村屋」の先代主人。隠居してからは，悠々自適の生活を送っていたが，舶来文化の「ゲーム」に出会い，年甲斐もなく道楽に精を出している。

◆章懐（山下　章）
岳麓寺に身を寄せる雲水。元は，さる高名な禅宗の寺院で修行する身であったが，思うところがあり山を下りて雲水となった。じつはゲームの達人。

◆帆立の力也（保多手　力也）
曳地哲四郎が個人的に雇っている密偵。その逃げ足の速さが「まるで帆を立てて進むかのようにすばやい」ことから，この名で知られる。

◆藪良先生（藪良小路）
藪良小路のおばけ長屋に住む謎の浪人。通称「藪良先生」。"ゲーム"の腕前は超一流という噂だが，なにやら中村屋秀兵衛とは浅からぬ因縁があるらしい。

果たし合い

曳地哲四郎は岳麓寺の境内に建つ庵にいた。横には，いつになく神妙な面持ちの中村屋秀兵衛も座っている。

岳麓寺は上野の山蔭，根岸の里にある小さな禅寺である。哲四郎は，このような無名の寺が存在していることすら知らなかったのだが，今日ここに居るのにはワケがあった。過日，中村屋で受け取った奇妙な果たし状に記されていた指定の場所が，この岳麓寺だったのである。

あの日以来，秀兵衛は極端に無口になった。果たし状を送りつけてきた人物，藪良先生との関係を尋ねても，一切黙して語ろうとはしないのだ。しかし，果たし状を受け取った経緯があるだけに，哲四郎が，この場所に同席することだけは反対しなかった。要するに哲四郎は，成り行き上の立会人なのである。

ふいに――唐絵の襖が開いた。視線を向けると，そこには若い僧侶が立っていた。僧侶は，敷居の向こう側で手を合わせ一礼すると，ついと部屋に入ってきて，秀兵衛の向かい側へ座った。袈裟がふわりと空気をはらみ，すぐもとにもどる。

「ご無沙汰しております，章懐様」

秀兵衛が深く頭を垂れながら云うと，その若い僧侶・章懐は微笑んだ。

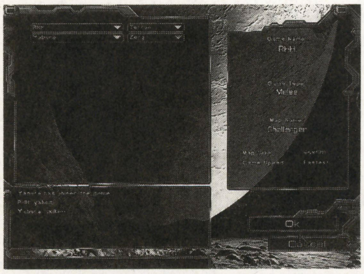
「おひさしぶりです，秀兵衛殿。今回は……とんだことになりましたね」

「はい……」秀兵衛の面はさえない。

「そのご様子では……まだあのときのことをお忘れにはなれないようですね」

「それは……」

哲四郎は，ふたりが知己の間柄であったことに驚くとともに，日ごろつねに飄然としている秀兵衛が，心底から困惑する表情をはじめて見たような気がした。



◀秀兵衛と藪良先生の戦いの結末やいかに……

©1998 BLIZZARD ENTERTAINMENT

攻防

「そのことはよろしいでしょう……さて，お相手はすでにひかえております。さっそくはじめましょうか」

哲四郎があわてて顔を上げると，いつの間にやら隣室に，ひとりの男が憮然とした表情で腰掛けていた。

「いつの間に……」哲四郎は思わずひとりごちたが，それも無理からぬことであった。哲四郎は若輩でありながら，火付盗賊改方の与力まで務める男である。いくら章懐に気を取られていたとはいえ，人ひとりが目と鼻の先に現れた気配に気がつかぬはずはないのだ。

「油断のならぬヤツ」哲四郎はひそかに思った。

「さて，では，はじめるとして――この襖は閉じておいたほうがよろしいですか？」

章懐が誰にともなく尋ねると，期せずして，秀兵衛と藪良先生が同様にうなずいた。章懐は無言のまま立ち上がり襖を閉め，今度は哲四郎の隣りに腰をかけた。その位置からでないと，卓上の「えれきてる」の画面が見えないからであろう。

そして無言の時が流れ――対戦がはじまった。

0：00

秀兵衛はテランを，藪良先生はザーグを選択して，戦いがはじまった。秀兵衛はまずSCVにミネラルを採掘させたが，1体だけSCVを南側に移動させた。地形を把握するために，偵察に向かわせたのである。

0：03

つづいて秀兵衛は，基地のすぐ南にバンカーを作った。そしてマリーン4体をそのなかに入れ，さらに4体をそのうしろ側に配置する。「速攻」対策である。

0：05

秀兵衛の予想は的中した。開戦からわずかの時間で，藪良先生はザーグリングによる「速攻」を仕掛けてきたのである。しかし，準備していたバンカーが見事に機能し，「速攻」は失敗に終わった。

0：15

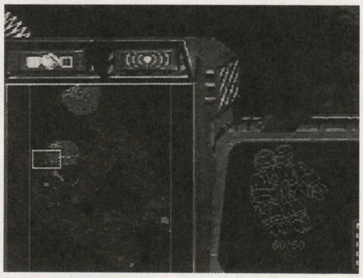
速攻を防ぎきると，秀兵衛は施設の建設に終始したが，スターポートが完成するやいなや，すぐさまドロップシップを使って，南西の浮島にSCVを大量投入した。哲四郎には意味がわからなかったが，横にいた章懐は「うむ」と力強くうなずいた。

0：30

それからしばらくのあいだは膠着状態がつづいたが，一度中央部の浮島で小競り合いがあったため，そこを藪良陣営が占拠しているということが判明した。

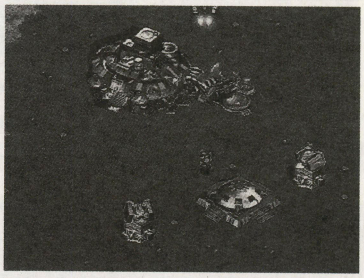
0:00 秀兵衛の戦術

SCVは，資源の発掘，施設建設，兵器の補修といった多数の役割をになうユニットだが，ゲーム開始直後は，すべてのSCVを資源の採掘に割り当てるのが定石である。しかし，1機だけ捨てる覚悟でマップ全体を探索すれば，地形が正確に把握でき，以降の戦略が立てやすくなる。



0:03 秀兵衛の戦術

バンカーは地上防御の主戦力である。バンカーのなかに収容された歩兵は，相手の攻撃を一切受けず，一方的にダメージを与えることができる。序盤，少ない戦力で基地を守り抜くには，かなり重要な施設。ただし敵の侵入経路を予想し，的確な場所に設置する必要がある。

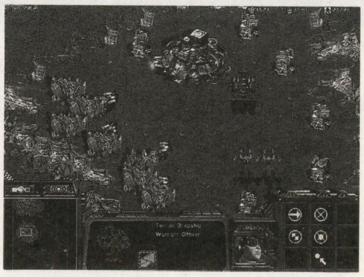


0:05 藪良の戦術

『スタークラフト』では，速攻のことを「ラッシュ」と呼ぶ。これは，開戦直後，歩兵ユニットのみを量産して，相手方の陣容が整わないうちに本部へ急襲をかけるものである。成功すれば，その時点で決着となるが，本来自軍に必要な施設を建設できないため，リスクも大きい。

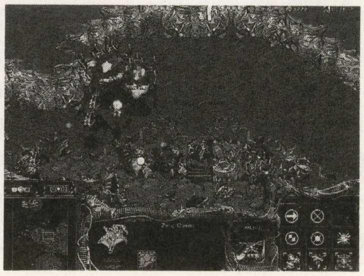
0:15 秀兵衛の戦術

「2nd（セカンド）」をどのタイミングで取りにいくか，というのはもっとも重要な問題である。「2nd」とはスタート地点以外にあるミネラルなどの産出場所のことで，これらをいち早く占拠できれば，軍資金収入は倍増する。ただし兵力の分散につながるので，慎重な判断が必要。



0:30 藪良の戦術

「2nd」のなかでもマップの中央付近にあるミネラル源などは，重要性が高い。ここを占拠することは，そのまま前線の確保にもつながるからである。が，これに固執しすぎると，小刻みな攻撃にさらされ，回復に資源を費やし，いつの間にか疲弊している，ということもありうる。



決着

0:45

ここにきて哲四郎は，なぜ秀兵衛が序盤に兵器の生産を棚上げしてまで大量のSCVを南西の浮島に送りこんだのか，ようやくわかった。要するに，開戦直後の「速攻」を防ぎきったことで，防衛力よりも生産効率を優先し，第2拠点の建設を急いだのだ。このもくろみが成功したことによって，秀兵衛の陣営には，すでに重装備の兵器が大量に生産されている。

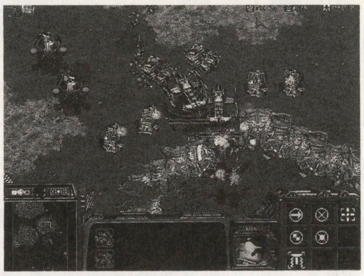
秀兵衛は，中央部での小競り合いから撤退したあと，その地点から少し北側の更地に対空砲台を多数建設した。そして準備が整うと，バトル・クルーザーを中央部の浮島に突入させた。すぐさま，藪良陣営の主戦力であるミュータリスクが迎撃したが，その時点で，秀兵衛はバトルシップを反転させ，追ってくるミュータリスクを先刻の対空砲台群に誘いこみ，あっという間に全滅させてしまった。哲四郎は，その運用の妙に息を飲み，章懐は，また「うむ」とだけ云った。

1:00

敵側の主力のミュータリスクがあらかた片づいてしまうと，秀兵衛は大量の兵器や核爆弾を前線に投入した。しかし藪良陣営からの反撃らしい反撃もなく——戦いはちょうど半刻(1時間)を迎えるころ，終わった。

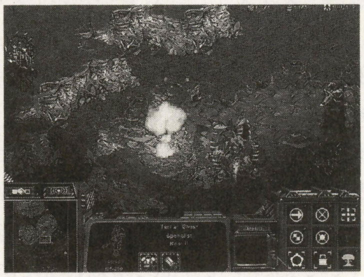
0:45 秀兵衛の戦術

敵の死角に兵器を配備しておき，航空ユニットを使って敵をおびき出し，敵の戦力をケズっていくのも有効である。ポイントは，なにもない更地に，すばやく兵器を配置すること。そして，一度にたくさんの敵ユニットをおびき出さないように注意すれば，比較的発見されにくい。

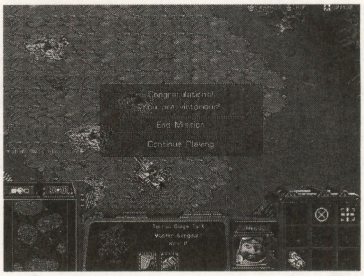


1:00 秀兵衛の戦術

テランの最終兵器はゴーストによる「核攻撃」である。しかし「核」は生産するまでに多くの施設と時間がかかるため，実用的とは言えない。使用に際しては，とにかく敵の策敵にかからないこと。ゴーストの特殊装備「パーソナル・クローク」は，核攻撃成功の絶対条件である。



最終局面において，テランの主戦力は「シエージュ・タンク」と「バトル・クルーザー」である。ことに施設の破壊に関しては，バトル・クルーザーとマリーンの組み合わせで制空権さえ確保されていれば，あとはシエージュ・タンクの長距離砲で，掃討することが可能だろう。



終章

「いや，お見事でした。さて——」

章懐は云いながら立ち上がり，すっと襖のほうへ歩み寄ると，一気にそれを引き開けた。いったい藪良先生という男は，どういう反応を見せるのだろうか。哲四郎は己の秘密を知り運命をにぎっている男の苦渋の表情をひと目見ようと，つられるようにして身を乗り出した。しかし。

「やはり……いませんね」

章懐は相変わらず柔和な表情のまま，そう云った。哲四郎はあわてて隣室へなだれこんだが，たしかにそこはもぬけのカラだった。なんとすばやい男だ——哲四郎は，なかば感心するようにつぶやいた。が，よくよく考えてみれば，対戦の後半，藪良側の主戦力が全滅したあたりから，反撃はまったくなかったのではないか。

「あるいは——己の負けが見えてきた段階から，すでに逃げていたか……」

「おそらくは」章懐は涼しい顔で云った。「しかし，すでに曳地様の密偵が追いかけているのでしょう？　なれば安心」

哲四郎は目をみはった。たしかに，緊急時に備えて密偵の力也を境内に潜ませておいたのだが，章懐は先刻お見通しだったのだ。哲四郎は，得体の知れないものを見るような目つきで章懐を見た。

「尊公……いったい何者だ？」

「拙僧は単なる雲水，いや，世俗とつながりの切れぬ破戒坊主ですが」

章懐はそう云って笑ったが，瞳だけは笑っていなかった。そしてその視線の先にいる秀兵衛もまた，暗い翳(かげ)りを帯びた表情のままであった。

あとがき

さて，2か月にわたってお送りしてきた「対戦問屋」いかがでしたか？

なにぶん初の試みだったので，さまざまな試行錯誤があったわけですが……きちんと『スタークラフト』の対戦のおもしろさが伝わったかどうか，いささか不安ではあります。

ということで，本コーナーでは，広くご意見を募集します。応援，苦言，提言，または「こんなソフトを紹介してほしい」といった希望まで，なんでもかまいませんので，ぜひぜひお便りくださいね。本コーナーがつづくもつづかぬも，すべては読者のみなさんの双肩にかかっておりますれば（笑）。

ではまた次回にお会いしましょう。

※このゲームに関する問い合わせ先：㈱ソース(☎03-3551-5900)

君の発想力を進化させるゲームクリエイター短期育成講座最終回

「ツクール」免許皆伝！

『2D格闘ツクール』
■アスキー■Windows95■9,800円■発売中

『2D格闘ツクール』を用い，ゲームの作りかたを指南するこの講座もいよいよ大づめ！　今回は技の迫力を表現するのに重要な効果音の収録と，ゲームを盛り上げるためのBGM制作をお届けしよう。　（講師：曳地哲司／助手：保多手力也）

完成までの最終ステップ，音作りのテクニックは，こうだ!!

保多手：みなさん，おひさしぶりです。

曳地：オイオイ，1か月しかたってないのに……と，キミは前回休んでたんだっけ。

保多手：先月は小石師匠が「オレにまかせてゆっくり養生せぇや」って言うから，家でずっと『U.O』三昧だったんですよぉ。

曳地：そうだったの？　てっきりGIL山田のところで音楽作りの修行をしてると思ってたよ。オレも作曲とかは苦手だから，チョットは期待してたんだけどなぁ。

保多手：大丈夫ですよ先輩。こんなこともあろうかと。山田先輩に助っ人を頼んでおきましたから。

曳地：むぅ～，宇宙戦艦ヤマトの真田さんなみに手まわしがよいヤツ……。

（ここでタイミングよくGIL山田参上）

山田：ウィーッス，チィーッス！

曳地&保多手：よっ，待ってました。

山田：今回のテーマは音作りだって？

曳地：そうなんだけど，オレも保多手クンもそこらヘンの知識にとぼしくてさぁ。

山田：OK！　まかせな。オレがきたからには大船に乗ったつもりでいるがいいさ。

保多手：ところで山田先輩，いったいどんな曲を作るつもりなんですか？

山田：曲？　そんなの黒夢みたいにパンクでキているヤツに決まってるだろ。

曳地：あ，あの～，ゲームの曲なんですけど……（大丈夫かいな，この人）。

効果音で迫力満点

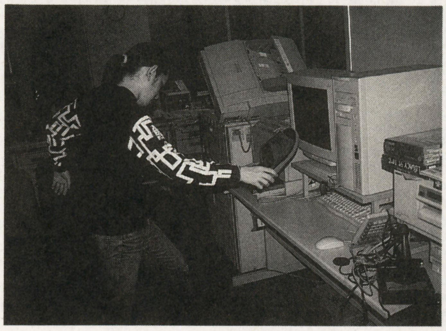
曳地：格闘ゲームの効果音といえば，殴ったりする音が多いワケだけど……。

保多手：ギクッ！　ぼ，暴力反対!!

曳地：実際に殴るワケじゃないよ。殴ったように聞こえる音を録って使うんだ。例をあげると，スリッパやゴム手袋で硬いモノをたたく音なんかはイイ感じだぞ。

保多手：箱のなかであずきを転がして…。

山田：オイ，それは波の音だろ!?



▲今回はスリッパで机をたたいた音を収録し，打撃音として使用。みんなもいろんな音を試してみよう！

イメージに合った曲を作ろう

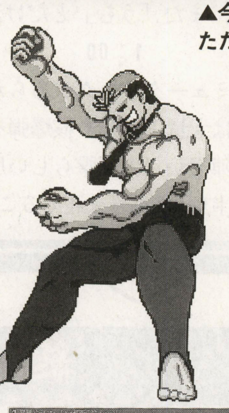
山田：ゲーム・ミュージック（以下GM）の場合，自己主張がありつつも邪魔にならないっていうのが理想的だけど，今回は時間の関係上，キャラクターのイメージを優先した曲を作ってみるぜ。

曳地：キャラクターか……じゃあコレをイメージしてよ（右の写真参照）。この肉体からわき立つ力強さと妖しさをさぁ。

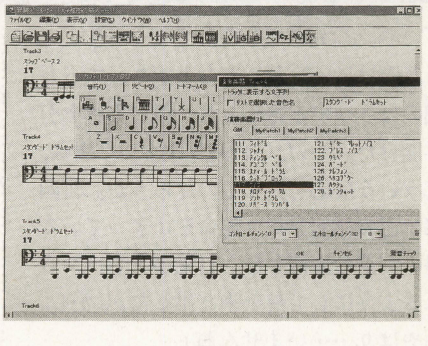
山田：よりによってコイツかよ？　妖しいっていうより怪しさ大爆発ってカンジだな。こいつならグラムロックかな…。

保多手：やっぱりコムロ風でしょう。

山田&曳地：それはねえってば。



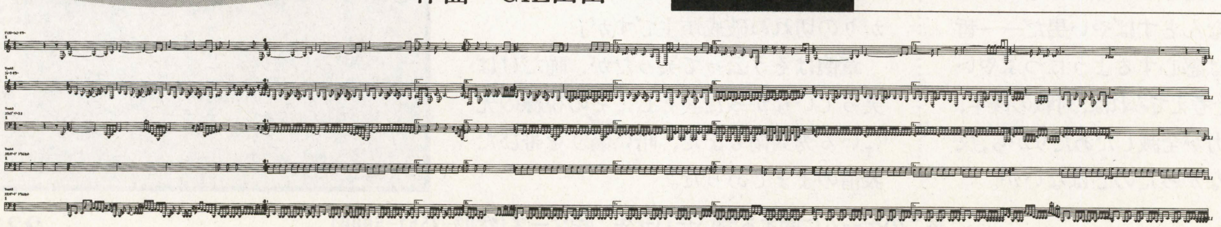
◀▼左のマッチョのテーマとは？　完成曲の一部は下に掲載



サンプル曲紹介

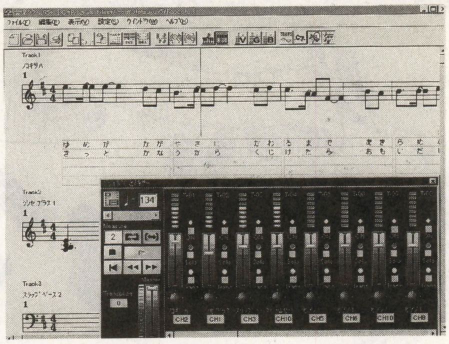
『孤高の旅人』
作曲・GIL山田

作曲者のコメント
グラムのつもりが，気がつくとメタル風フュージョン（造語）に。作曲はムズかしいにゃ～



第2回　せっかくだからほかの『ツクール』でも遊ぼうのコーナー

『音楽ツクール95＋（プラス）』編

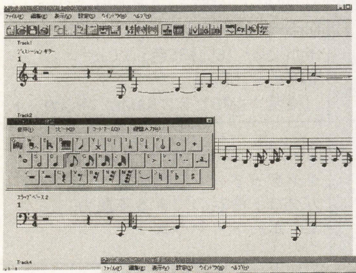


■アスキー■Windows95■7,800円■発売中

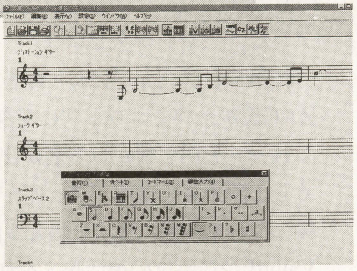
今回作ったサンプル曲の制作過程とは？

よう，GIL山田だ。今回作曲した『孤高の旅人』は，まずイントロ部のメロディ（主旋律）の作成からはじまった。メロディを先に考え，それに裏メロディやベースをつけるという手法は，オレが得意とするところ。「グラムロック」＝「マルコシアス・バンプ」というイメージがあったので（ここでイエモンとこないのがオレの趣味），まずはそれっぽいメロディを必死に考える。そして，思い浮かんだフレーズをテーマに，メロディの受け皿となるようなベースを加える。さらに，曲としての厚みを出すため，不協和音を出さないように裏メロディをつける。最後にリズムをきざむドラムを加えて，ようやくイントロ部分のできあがり。3音＋ドラム（ファミコンもしくはBOØWYと同じ音の構成）だけでも全然イケるのだ。

ためしにイントロだけ聴いてみる。まあまあのデキ。この比較的ゆったりしたカンジがなかなか……って，格ゲーでゆったりした曲はマズイ。急きょ路線変更し，イントロ後のテンポを大幅にアップ。さらに全体的な構成も，GMなので長ったらしくせずに，テーマ→展開→サビという王道的な作りでコンパクトにまとめる。それでなんとか完成したのだが……もっとじっくり作りたかったなぁ。

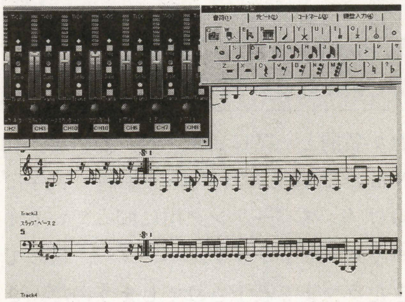


◀先にメロディから作る手法は、曲全体のイメージをまとめやすいのだ



▶メロディを壊さないよう、裏メロディとベースを違和感なく配置すべし

音楽は本能だ！

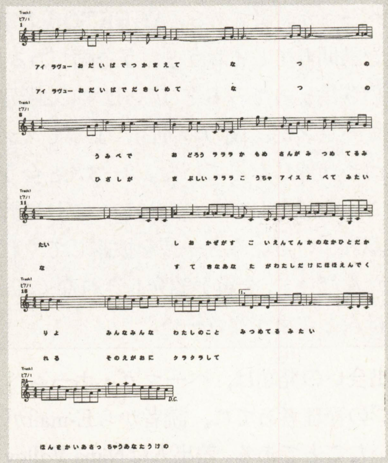


▲いったん勢いがついたら，もう止まらない！　本能の命ずるがままに曲を書け!!

オリジナルソング

『お台場でつかまえて』

作詞：GIL山田　作曲：GIL山田



▲歌詞つき，というテーマで作ったオマケの曲も勢いで掲載！　5分で思い浮かんだメロディに，10分で歌詞をつけ，15分で打ちこみ完了。徹夜明けのハイな頭で作ったらスゲエ曲になってもうた（赤面）

終わりなのだぁ？

保多手：曲と効果音をつけたら，本格的な2D格闘ゲームらしくなりましたね。

曳地：そうだね。まだ荒けずりな部分はあるけど，ここまでできれば十分だろう。

保多手：ついに完成なんですね。くぅ～，力也感激ぃ～!!

曳地：大げさなヤツだなあ。

保多手：それにしても，よくこの短期間で仕上がりましたよね。

曳地：ゼロから作る場合とちがって，『ツクール』を使ったゲーム作りがいかに簡単かが証明されたってことさ。

保多手：ところで先輩。次回からはどんな『ツクール』をあつかうんですか？

曳地：保多手クンにはまだ言ってなかったっけ？　講座は今回で最後なの。

保多手：へっ？　最後って……。

曳地：とりあえず『2D格闘ツクール』編も無事終わったわけだし。すこし休養をとろうと思ってさ。

保多手：ええ～っ！　せっかくゲーム作りが楽しくなってきたトコなのに……。

曳地：もちろん要望が多ければ，ほかの『ツクール』を使った講座も考えるよ。

保多手：前回からはじまったばかりの「せっかくだから～」のコーナーは？

曳地：そっちのほうも読者からの意見や質問，それに新作『ツクール』についての情報があれば復活する予定だよ。

保多手：すべては読者のみなさんのハガキにかかっているってわけなんですね。

曳地：そのとおり！　できれば自作の「ツクール作品」なんかも送ってくれるとウレシイな。送るさいには，作品を収録したフロッピー（またはMO）と住所，氏名などを記載した紙，それに作品に関するコメントを必ず同封すること。なお，作品の返却を希望するかたは，返送用の封筒と切手も忘れずに同封してね。宛先は，

〒141-8715
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部
「『ツクール』免許皆伝！」係

曳地＆保多手：みなさんのアツいお手紙＆作品を待ってるぜ！

※これらのソフトに関する問い合わせ先：（株）アスキー（☎03-5433-7139）

ブリタニアに死す

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア ■Windows95 ■ネットワークRPG ■9,800円 ■発売中

今月の目標 読者の邸宅を襲撃するぞ！

世界中のプレイヤーが集まるネットワークRPG『Ultima Online』。今月はベーマガ読者であるZAGERTO氏の家を訪問してしまおうという企画である。いざ集まってみると，広いはずの2階建てハウスが，彼のお仲間によってスシづめ状態になっていた。2～3人と会うことを想定していただけに，これは計算外。いろいろと一芸を披露してくれたんだけど，全員を紹介しきれなくて，ほんとごめんなさーい。

加えて，この人数のせいか，やぶらーのクライアント・マシンが落ちまくり。画像キャプチャーがほとんど機能していなかった。常時記録してあったはずのジャーナル・ログも，ところどころ欠損が出る始末。まあ，銀行なみの混雑だったから，さもありなんきんたますだれ。

まったく『U.O.』は楽しいね。中村京子女史もパソコン買い換えて『U.O.』はじめるらしーぞ。

「Ultima Online」ウルティマ オンライン 必須環境

対応OS	Windows95
CPU	Pentium133MHz以上 （推奨：Pentium166MHz以上）
HDD	261MB以上（推奨：550MB以上） ＋スワップ50MBほど
メモリ	16MB以上（推奨：32MB以上）
CD-ROM	4倍速以上（推奨：8倍速以上）
グラフィック	DirectDraw5.0対応， HighColor（65,535色）以上 2MBビデオRAM （推奨：4MBビデオRAMかつPCIカード）
そのほか	DirectSound5.0対応サウンドカード インターネット接続環境 カタコト会話のできる英語力 キーボード＋マウス

出会いの発端（ほったん）は，ベーマガ・ホームページの管理者あてに，読者からE-mailが届いたことである。差出人はNapa Valleyサーバーを本拠地として『U.O.』を楽しむZAGERTO氏。一度会ってパーティでもしましょうと話が進んだ。当日にそなえて我々（とくにCUCCIOLOさん）は山ほどの食料や手みやげを，パックラマ，俗称・荷リャマに積みこみ，氏の館へと案内されたのであった。

館にはすでに大勢の人々が待ちかまえていた。アイサツをかわしつつ2階に上がってみると，会場には大きなテーブルが。だが人数が多すぎてイスが足りそうにないという。いったい何人くるのだろう，予定では5～6人だったのだが。あう，なんと，その場でトンカンとイスを作っているではないか。あ，テーブルまで。なんか向きがうまくそろわないらしいく，ガタゴトやっているぞ。調子に乗ってグルグルまわしはじめた。大道芸かい。

人がそろいはじめるにつれ，困ったことが発覚。ほとんどの人がギルドに入っており，役職なんかあるものだから，それが名前と一緒に表示されるわけだ。All Namesなんかした日には，画面中が文字だらけ！　スパーリング用に飼っているオーガロードやリッチ，ベンダー，持ってきたラマまで表示されてしまうのだ。さらには，誰かがくるごとに，全員でアイサツをするものだから，まさに「こんばんわ合唱団」(byCUCCIOLO女史)状態。

パーティーがはじまると，それぞれ自己紹介だ。GMH（グランドマスターヘンタイ）を名乗るMilk氏は，ヒゲ面に女物のヨロイ，ムチのかわりに釣りざおを持っていた。なぜ男がFemale Plateを着られるのか不思議だったが，じつは変身呪文で女に化けてから装着するんだそうだ。

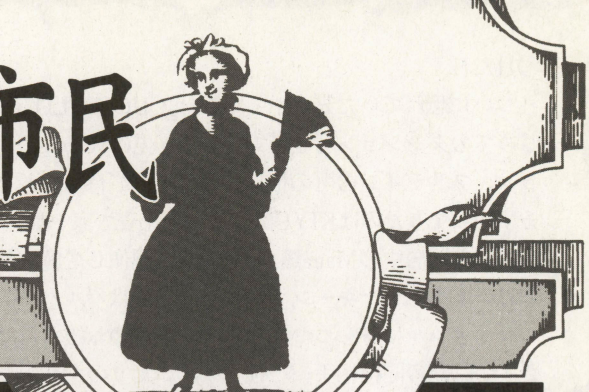
3月号で登場したDoraemon氏は今日はGouda Takeshiという名前で参加。ジャイアンだ。いやいや久しぶり。

無事に自己紹介が終わったと思ったら，ZAG氏が余興でニワトリに変身。「羽をむしれー」と弓で射かける者が出る始末。そして断末魔の悲鳴。「あ，死んだ」。その場に現れた幽霊に魔法を唱える仲間たち。Vally氏が最高位の復活呪文を使おうとしている。お，Tarou氏も……と思ったら呪文が少しちがう。おいおい，これってアンデッドを消滅させる呪文じゃん，ZAG氏を永久に成仏させるつもり!?　ああ，誰だニワトリから肉を取ってるの。あわれZAG氏は，パーティーの一品になってしまいましたとさ。どっぺん。

▶最後に外で記念撮影。馬に乗ってハルバードを持っている，主催者ZAGERTO氏。道化師帽子がhornet氏。Detectスキルが95.8という，やぶらーの天敵のようなHaruna氏。夫婦で遊んでいるMIKAN女史。シェイムの鉱夫Maro氏。熊マスクの似合う調教師KOMAtsukai氏。便利なツールを提供してくれているVally氏。ほかPLEIADESII，haru，cor，Milk，tarou各氏。途中帰宅者は入ってません

© 1997 ORIGIN Systems, Inc.

奥様はブリテイン市民



連載日記

ゲーム世界を現ナマ感覚でお伝えするコーナー。お送りするのは，それほどディープではないが『ウルティマ』シリーズにはこだわる主婦CUCCIOLOさん。最近は『Ultima Collection』を買って『Akalabeth』にハマったらしい。20年近く前のゲームやん。

PROFILE

CUCCIOLOさん

“大学の同窓会のために都内デパートに行ったら，待ち合わせ場所の「婦人服とビジネスのフロア」の「ビジネス」っつーのがなぜか企業のオフィスのことで，よりによって集合地点の真向かいが電波新聞社のある区画でしかも高級婦人服店なみにガラス張りなオフィスなもんだから中から丸見えなのでYaburaさんに見つかったらやばいーっと同窓会を「急用ができた」といってすっぽかした夢を見た”と言っていた。なぜ避けるか!?

○月×日

野原で狩りをしていると，誰かのペットのウサギとモンバットが戦っていた。しばらく行くと，野生の熊がトロルに立ち向かい，激戦をくり広げたあげくに倒された。動物たちとモンスターが戦うようになったみたいだ。トロルがこっちに向かってきたのでCUCCIOLO仕方なく応戦。とどめをさせばKarmaやFameも手に入るしね。戦いは優勢に運び，トロルは倒れる寸前。もうFameはもらったも同然だ。そのとき近づいてきたラマがトロルに前足キーック！ くずれ落ちるトロル。「私のKarmaとFameがぁ」。ボーゼンとするCUCCIOLOを尻目に，少し有名で善良になった(にちがいない) ラマはのんびりと立ち去っていった。ラマ嫌い(T_T)。

森のなかで血相を変えたTita Nic嬢が走ってきた。蘇生直後にもれなく無料でもらえる白いローブ姿。そして彼女を追うオークも姿を現した。「save my stuff (私の荷物を確保して)」と彼女は叫ぶ。荷物？ なるほど，私の足元には山のようなアイテムが。しばらく前に彼女はここで死んだのね。わかった，確保するよ。私がアイテムを拾い集めているあいだに彼女はオークを誘うようにしてどこかへ行ってしまった。遠くでオークを振りきってもどってくるのだろう。1分がたち，5分が過ぎ……そろそろ10分になろうかというころ，ようやく彼女はもどってきた。大丈夫？と声をかけると「I died three times (3回死んじゃった)」。アイテムを返し，傷を治癒(ちゆ)してあげ，彼女が装備を着用するまで周辺を警戒。彼女はつぎつぎと白いローブを地面に投げ出す。うわ，ローブがたくさん！ 「see my deathdress (私の死に装束を見て)」。はははは，ずいぶんたくさん死んでるのね。

カルマと名声って……？

カルマ（Karma）

カルマとは，プレイヤーの精神的な善悪を表わすステータスである。ぶっちゃければ，カルマが高ければ善人であり，低ければ悪人ということになる。

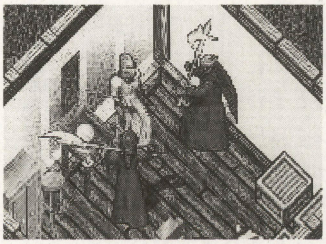
カルマが低いと，NPCとの売買で拒絶される。逆に高ければ，称号も崇高なものに変わっていき，プレイヤーを見る周囲の目が変わってくる。一種の社会的信用のようなものだ。

カルマを上げるには，カルマの高いNPCに食料や金を与えたり，逆に悪い生物を倒すといい。「カルマが上がった！」と，画面左下にメッセージが表示されるはずだ。また，ペットや召喚動物を使ってモンスターを倒しても，カルマは変化する。

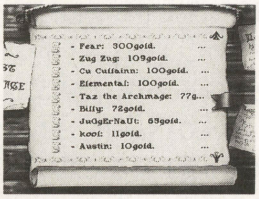
名声（Fame）

名声とは，カルマと並立するステータスで，有名かどうかということだ。

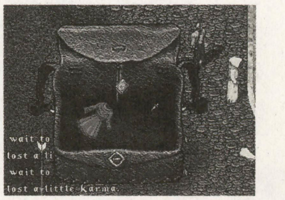
名声を高めるには，金や食料をNPCにばらまき，自分より名声の高そうな生物を倒せばいい。これは善悪関係なしで，NPCだろうがペットだろうが，はたまた一般のプレイヤーだろうが殺していれば，名声は高くなる。カルマと組み合わせ，善人として名高くなるか，悪人として名を馳(は)せるかを，自分で選択することができるわけだ。だが，自分より名声が高い生物は，それだけ手強いはずなので注意しよう。



▲ギルド員同士は闘っても大丈夫。スパーリングができるぞ



◀賞金首を倒しても名声がアップ！



▶他人の荷物をのぞくとカルマがダウン

詳細はhttp://www.japan.ea.com/archive/uo/

○月△日

ついに恐れていた日がやってきた。CUCCIOLO/Napaはじめてのダンジョン行きである。行き先はWrongのダンジョン。ブリテインの町の指定された場所で待ち合わせだ。まずやってきたのはKIYO師匠と共同出資で家を購入し，現在師匠と同居中のMana嬢。お名前から想像して魔法使いかと思いきや，シャキーンと取り出したるはハルバード。プレートメイルに身をつつんだ立派な剣士のお嬢さんだ。さ，さすが師匠の同棲相手……強そう。ふたりの女性をさんざん待たせたあげく，ようやく現れた師匠。きたと思ったら「ちょっとルーン買ってくる」と言い残して買い物に行ってしまった。なんでルーンなんか買いに行くんだろ？「マークするんだと思いますよ」とManaさん。……それって。私とManaさん，思わず顔を見合わせる。

「ってことはWrongまで徒歩!?」

ま，まさかね。だって，Wrongってここからすんごく遠いはずだよ。

が，そのまさかが現実となった。Wrongまで1時間ほどかけて徒歩の旅。師匠が道に迷ったとか行き過ぎちゃって川をテレポートで渡るハメになった時間も含んでるなんつーことは，師匠の名誉のためにも誰にも言わずに黙っておく。ほとんどモンスターにも出会わず，平和にてくてくと歩く，歩く，歩く。おっと，森のなかから最弱モンスターのモンバットが2匹現れた。師匠とManaさんを追いかけてくる。が，目に入らないかのようにスタスタと歩く師匠とManaさん。ね，ねぇ師匠，一応，モンバットだってモンスターなんだし，襲ってきてるんだし，相手してあげたら？

面倒くさいなぁといった風情でKIYO師匠とManaさんが立ち止まる。最初のモンバットは師匠のライトニング1発で昇天。もう1匹はManaさんの拳であっという間に撲殺。やれやれ，これじゃどっちがモンスターだかわからないね。

ついに到達してしまったWrongのダンジョン。覚悟を決めて中に入る。暗視魔法を唱え，視界を確保。3人でゆっくりと奥へ進む（たしかに『ウルティマ』のダンジョンを継承していますが，あちこちにある血のりがリアルになり，第一印象は「『Diablo』みたい」。ゴーレム召喚してそのまま入口でじっとしていたいです。あ，でもKIYOって名前のゴーレムがいるからいいのか）。あちこちでネズミやラットマン，ジャイアントスネークが発生している。いかにも強そうな人が何人かすでに戦闘に入っている。

CUCCIOLO/Napaは，はじめてのダンジョンで，緊張のあまりかなり無口になってしまったけど，ダンジョン慣れしている師匠は「konbanwa―」などとまわりに挨拶しながら進んでいく。どうやらダンジョンでは出会った人に挨拶をしておくのが礼儀らしい。たしかにこうやって友好的に接しておけば，PKかも？と疑われずにすむだろうし。

ジャイアントスネークは毒を持っているので，ときどき

未開拓の土地が1.5倍（当社比）に！　期待の新製品『UO gold』

『Ultima Online』も発売から半年以上が過ぎたが，ようやく追加データが発売となる。今年末の目玉商品として挙げられていた『UO gold』が，ついに具体的な姿を見せたのだ。

『Ultima Online The Second Age』

発売元：エレクトロニック・アーツ・スクウェア

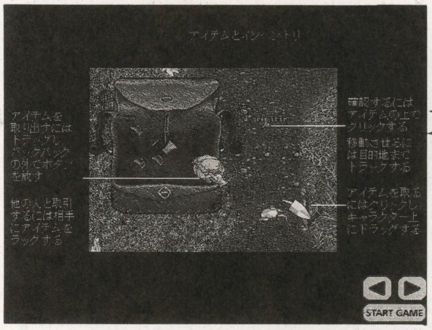
発売日：10月下旬～11月予定

『The Second Age Upgrade』（アップグレード版）3,800円（予価）

『UO The Second Age』（フルパッケージ版）9,800円（予価）

どちらも豪華な日本語マニュアル付属。またIRCライクなチャット機能は，ローカル言語（漢字まじりの日本語）に対応している。最近話題のボイスチャットはちょっとムリらしいね。

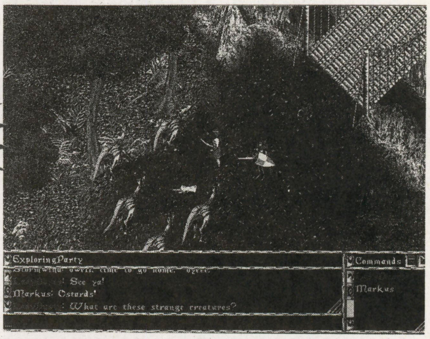
データ面では新生物が30種類も追加され，土地も大きく50%も増えている。不敵なダンジョン。謎の大陸。洞窟を抜けると，そこには見知らぬ土地が開けて……。だが，今回はあくまでも追加データ集。ゲーム・システムが大幅に変更されるわけではないので安心してほしい。家が乱立して深刻な土地不足だったブリタニアにも，これでふたたび建築ラッシュが訪れるのかな？



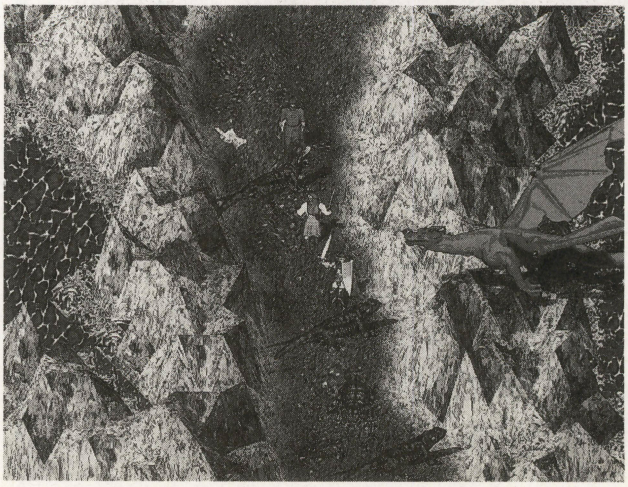
MAP 50%増量 土地問題解決か

◀チュートリアル画面も日本語化され，オープニングデモに字幕がつくのだ

クリーチャー 新たに 30種追加



▶チャットをしながら，新種のモンスターへのオドロキを語り合うパーティ



◀溶岩地帯に、赤黒いドラゴンと、トカゲっぽい生物が。ここはダンジョン？ それとも山岳地帯？

※これらの情報は変更になることがあります。また，画像は開発中のものです

毒におかされる人がいる。私は戦うより回復をするほうが好き。毒におかされている人は，私にとって格好のエモノ。毒を受けているとわかれば，見ず知らずの人だろうとなんだろうと，解毒魔法をかけまくる。……ダンジョン，ちょっと楽しいかも(^_^；)。

師匠とManaさんにくっついて，さらに奥に進んでいくと，モンスターが多いせいで，PCが落ちてしまった。あわてて接続しなおす。動かなくなってしまった私の異変に気づき，Manaさんがそばで私を守ってくれていた。仲間がいると心強いなぁ。そして，そのとき師匠は……さっさと隣りの部屋に突き進んでラットマンたちと戦ってた。薄情者一っ。

奥にある部屋にはオーブンやテーブルがある。しかし町中にあるものとちがうのは，一面に血が飛び散っているというところだ。壁には食料なのか，内臓を抜かれた動物の死体がかけられている。ここはモンスターたちの食堂らしい。かなり壮絶な雰囲気だ。このオーブン使えるのかな？仮に使えたとしても，こんなに血まみれじゃちょっと使う気がおきないなぁ，と考えるCUCCIOLOの横でいきなり食事をはじめるMana嬢。この状況下で食欲が出るなんて……すごい。

この日のWrongには日本人をはじめとして多数の冒険者がやってきていた。当然ひとりあたりのモンスター収穫数はかなり低め。目立った収穫がないままブリテインへゲートでもどる。はじめてダンジョンからの生還に成功！

○月☆日

Lake Speriorサーバの駆け出し吟遊詩人PinkyIIで遊ぶ。森でウサギ相手に煽動の練習をしていると，KIY嬢から緊急連絡。ロードブリティッシュ城の門が開いていたので中に入ったら，門が閉まり出られなくなったという！　急いでブリテインにもどり，城門に駆けつける。鉄格子(てつごうし)の向こうにKIYがいる。扉を開こうにも鍵がかかってて開けられない。やはり城内に入れないNerullさんという騎士が「FUK YOU BRITISH！」と悪態をついている。城門の内側には扉を動かすウインチがある。ねえKIY，内側からならウインチ動かせない？　しかし「ダメー」という悲痛な声がかえってくる。どうしよう，KIYは魔法が使えないから魔法で脱出もできない……。とうとうGMを呼ぶときがきたのだろうか？　3人で城門相手に悪戦苦闘していると，Shadeさんという人がトコトコとやってきた。「＊knock＊」とShadeさんが城門をノックする。するすると開く城門。「How it open？」「who opened？」と驚く3人。

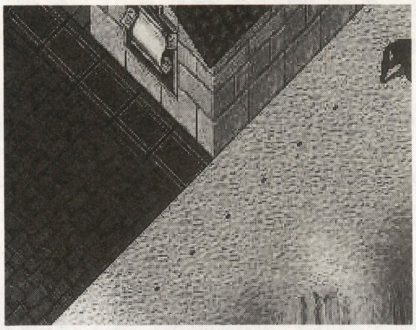
Shadeさんいわく「I said knock that must have done it（ノックって言ったんだよ。だから開いたのさ)」

なるほど，それが扉を開けるキーワードだったのね！

「I said FUK YOU（オレはクソッタレって言ったんだ)」とNerullさん。……そりゃ絶対に開かないと思うよ。

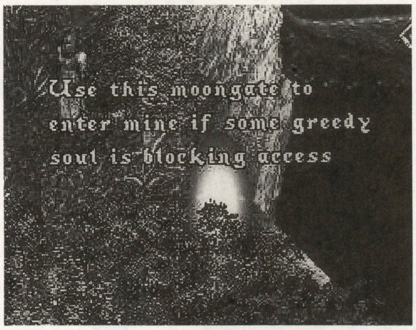
珍事目撃！　CUCCIOLO女史の旅日記

●ショック!!　犬の歩いたあとに足跡が……！



マジンシアの砂浜を歩くふたりの人物の会話が耳に入った。「he leave footprints（こいつ足跡残してるよ)」。たしかに彼らのあとを歩く犬が砂浜にくっきりと足跡を残していく。知らなかった。砂浜で足跡が残るなら，雪原にも残るのかな？

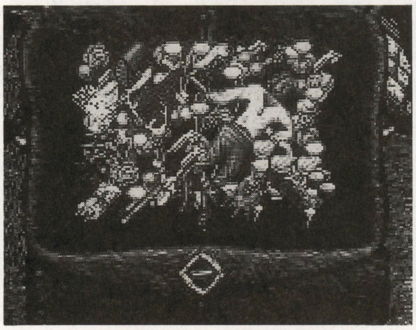
●衝撃!!　特別設置ムーンゲートが……！



坑道入口にムーンゲートが出現している。誰かがゲートトラベルの魔法を唱えたのか。クリックしてみるとなんと文字が表示される！

「もし欲張りな魂が邪魔をするならこのムーンゲートを使って鉱山に入るがよい」

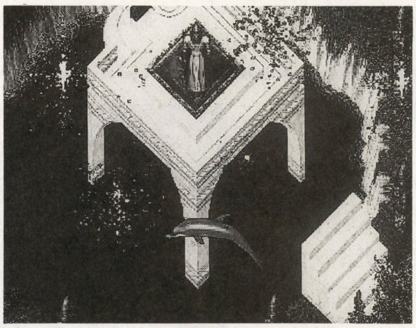
●恐怖!!　カバンにつまった野菜人間



なにげにのぞいたベンダー。うわ，このベンダーったら中身ぐちゃぐちゃだー。しかもなぜか商品のほとんどは野菜や果物。専業農家ベンダーなのかしらん？

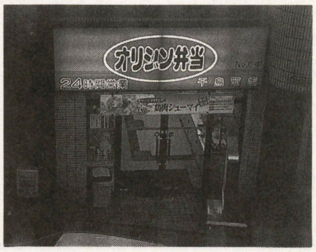
薮良「よく見ると，服に合わせて，野菜で手足に見せているんだよね」

●感動!!　人語を理解するイルカ



神殿が中央に浮かぶ池にイルカがいる！　水があるからイルカが自然発生したのかな？とクリックすると，なんとこのイルカは名前がついてる。フリッパーだって！　もしかして会話できるかな？「hi Flipper buy」。やっぱりムリか。

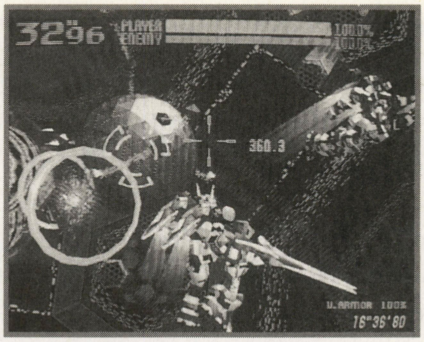
●おまけ!!　聖者を待つ弁当屋の怪



薮良「なんと，オリジン弁当なる弁当屋が存在していました。ウルテマ丼とか，アバタール・カレーとか売ってるんでしょうか？　おばちゃん，紫ポーションもつけてよ。あーあ，温めちゃったら爆発しちゃうでしょ。支店多数」

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

オペレーティングマニュアル vol.4



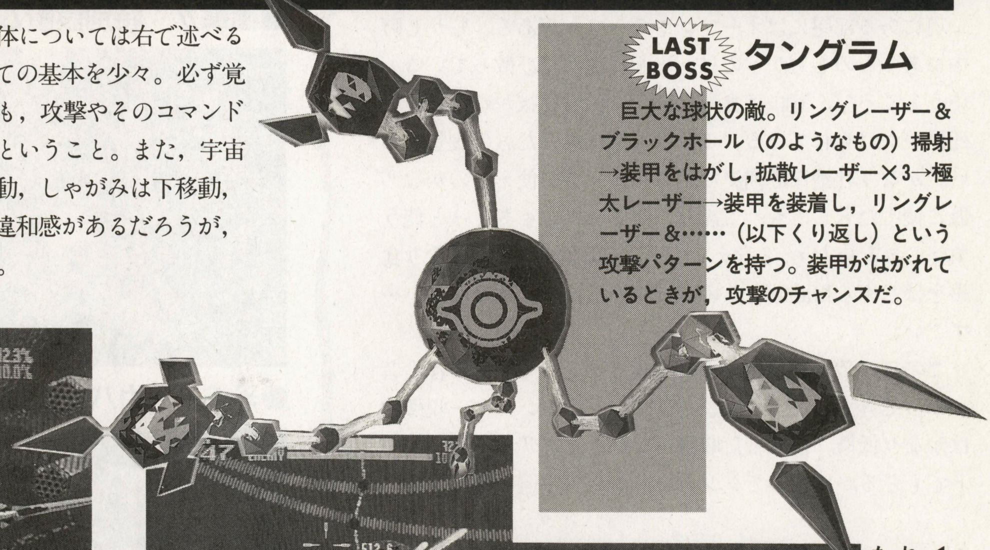
■セガ ■アーケード ■稼働中

今月は，『オラ・タン』のラストボス「タングラム」の攻略法を紹介していく。CPU戦がなかなかうまくいかなかった人も，この記事を参考にオールクリアして，心おきなく対戦に励もう。

（担当代理／渡辺Kazoo）

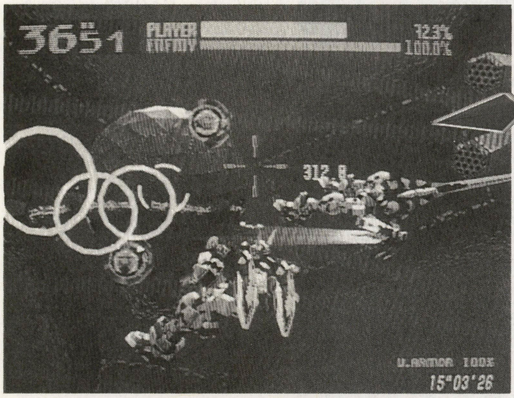
いよいよ公開！　これがラストボスのタングラムだ

タイトルにもなっているタングラム自体については右で述べるので，ここではラスト・ステージについての基本を少々。必ず覚えておきたいのは，各バーチャロイドとも，攻撃やそのコマンドのなかに，地上戦とは異なるものがあるということ。また，宇宙での戦いということで，ジャンプは上移動，しゃがみは下移動，ダッシュは空中ダッシュとなっている。違和感があるだろうが，まずはこれらに慣れてしまうことが大事。

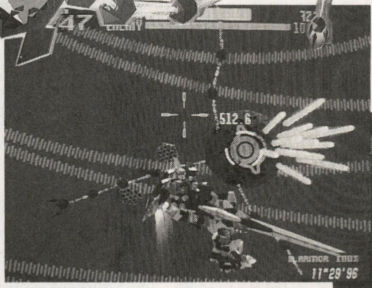


LAST BOSS タングラム

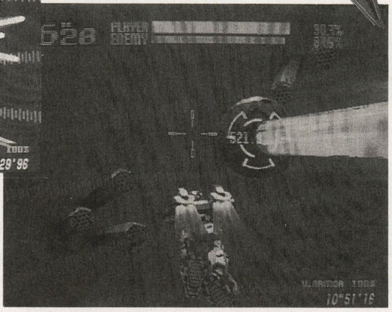
巨大な球状の敵。リングレーザー＆ブラックホール（のようなもの）掃射→装甲をはがし，拡散レーザー×3→極太レーザー→装甲を装着し，リングレーザー＆……（以下くり返し）という攻撃パターンを持つ。装甲がはがれているときが，攻撃のチャンスだ。



▲タングラムの表面を装甲が覆っているときは，写真のようなリングとブラックホール（のようなもの）を撃ってくる。ところで，タングラム戦で飛んでいる自機のダミーにも当たり判定があるのは知ってた？



▲3連射される拡散レーザーは，横移動だけでも回避可能。ちなみに移動で敵を見失った場合，上or下移動で捕捉しなおせるぞ



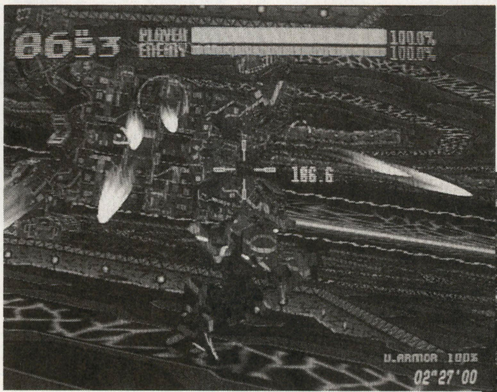
▼ゲーム中、最強の攻撃と思われる極太レーザー。2回食らったら、確実にやられる

ちょっと攻略

中ボス・ブラットス

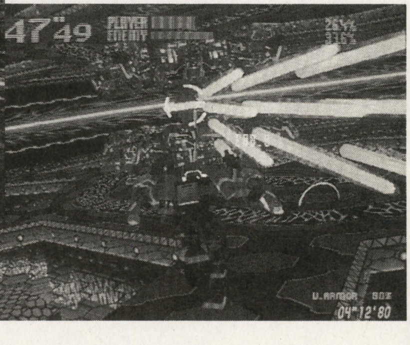
『オラ・タン』には，タングラム以外にもう1体，ボスが存在する。それがミッション6で登場する「ブラットス」だ。

コイツの大きな特徴は，ノーマル時は完全無敵でいっさいの攻撃が効かないこと。胴体部が開いて核が見えているときだけが攻撃チャンスとなる。ただし，じつはこのブラットス，コンティニューすると耐久力が減っていくのだ。なかなか倒せないという人は，何度かコンティニューをしてみよう。



▲このときは何をやってもダメージを与えられない。相手のほうを向きながら，攻撃を確実に回避しよう。なるべくダッシュしない＆ダッシュしてもすぐキャンセルすることが，うまくかわすコツ

▼核が見えたら攻撃チャンス。レーザーはジャンプ→ジャンプキャンセルでかわす。攻撃は対タングラム戦と同じものがいいダッシュ近接なども当てることができる。キメ技に使うとカッコいいぞ



各バーチャロイドでのタングラム攻略法を紹介

テムジン

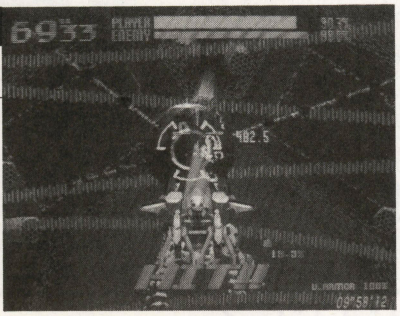
遠距離まで届いて，しかも攻撃力の高い右ターボ・右トリガーを使用する。右トリガーのゲージ補充中は右ターボ・左トリガーや，右ターボ・両トリガーで攻撃しよう。「サーフィンでの特攻」も条件に当てはまるが，攻撃後の態勢の立てなおしが大変なので，やめたほうがいいだろう。

メインとなる攻撃

右ターボ・右トリガー

●ワンポイント

追尾性能がなく攻撃範囲もせまいため，きちんと照準を合わせよう。攻撃後の硬直も長めなので「置く」ように撃たねばならない。



ライデン

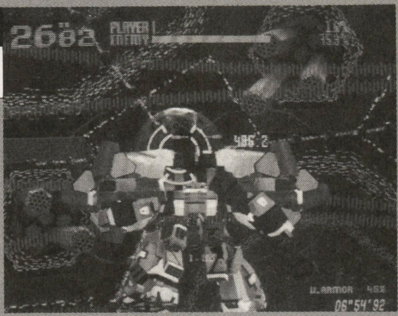
タングラムの防御力が高いうちはギリギリまで通常移動でガマンして，避けきれないリングのみダッシュで回避する。メインの攻撃に使うのは，もっとも威力のある右ターボ・両トリガー。しかし，相当に攻撃力があるライデンのこの攻撃でも20%程度のダメージしか与えられないので，その合間には右トリガーを忘れずに。

メインとなる攻撃

右ターボ・両トリガー

●ワンポイント

タングラムの装甲がはがれているあいだに2回当てられればかなりラクになる。そのためには装甲がはがれた瞬間に1発撃っておくこと。



アファームド・ザ・バトラー

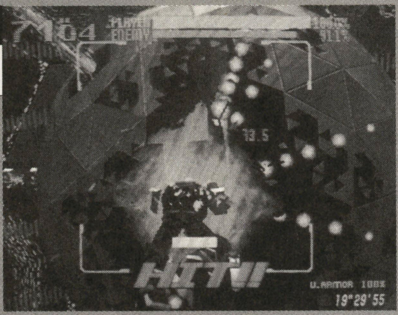
タングラムに対して，唯一ダブルロックオンが可能なバトラー。もちろんメインは近接両トリガーで決まりだ。そのためには，タングラムの装甲があるうちも，いつでも近づけるようにあまり距離を離しすぎないこと。ちなみに特殊技の「一定時間性能アップ」は，ここでは2段ジャンプが不可能なので出せないようだ。

メインとなる攻撃

近接両トリガー

●ワンポイント

装甲がはがれた直後が勝負。すぐに何度でも出せることを生かして，拡散レーザーがくる前に2〜3回ほど連打してから離脱しよう。



アファームド・ザ・ストライカー

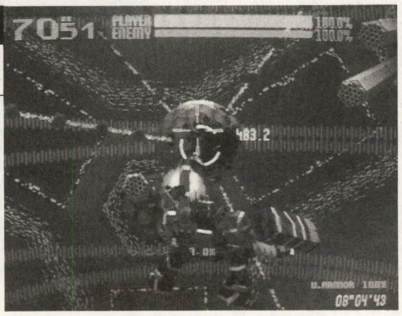
タングラムの装甲がはがれたときは，いちおう右ターボ・両トリガーを撃つ。しかしこの攻撃，武器ゲージの消費量のわりには攻撃力が低い。じつは，右トリガーのほうが効率がいいのだ。的確に当てれば，時間はかかるがこれだけでも勝てるぞ。右ターボ・両トリガーは，最初に撃つ以外は余裕があるときだけにしよう。

メインとなる攻撃

右ターボ・両トリガー

●ワンポイント

やはりこれを当てておくに越したことはない。追尾性能は高いが，敵のレーザーに当たるとその時点で爆発してしまうので注意。



バル・バドス

バル・バドスはちょっと特殊で，下半身が宇宙戦専用のものとなる。そのため，足のビットが基本的に放出不可になり，各攻撃の仕様もかなり変わっている。

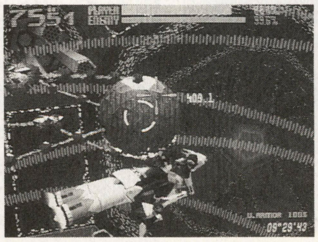
タングラム戦でもっとも効果があるのはリフレクトレーザー。両手ビットを離したあと，下ダッシュ中に両トリガーで出すことができる。非常に強力なのだが，うまく出さないと攻撃中にダメージを食らってしまうのが難点。前ダッシュ両手攻撃は宇宙専用のもの。一度試してみよう。

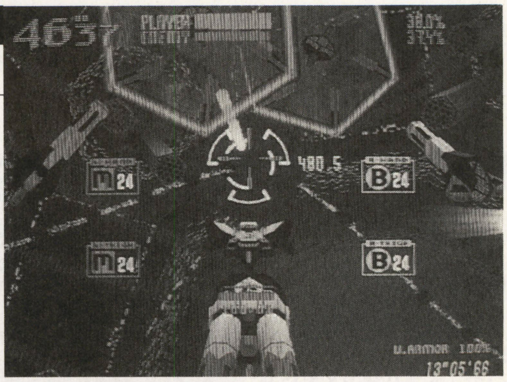
メインとなる攻撃

リフレクトレーザー

●ワンポイント

攻撃のあいだは移動が不可能になるので，出すタイミングが重要。





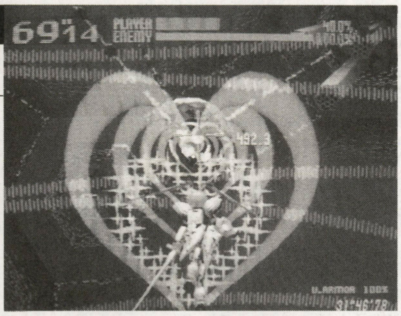
◀これが宇宙戦用機体「バル・ケロス」。対戦しかやらない人は，この機体を見たことがないのでは？

フェイ・イェン・ザ・ナイト

余裕を持ってクリアしたいのなら，タングラムが装甲をはがすまでにハイパーモードになっておくといい。フェイ・イェンは移動速度が速いので，あとは1発も食らわずにいくことも可能だ。攻撃は右ターボ・両トリガーと左トリガー連射。とくに左トリガーは意外とダメージを与えられるので，的確に当てていこう。

メインとなる攻撃

右ターボ・両トリガー



●ワンポイント

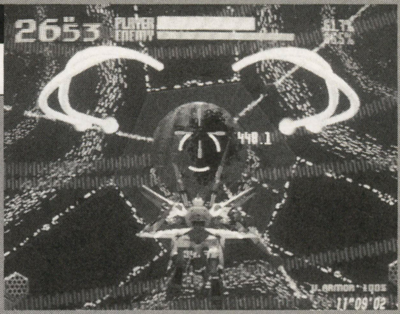
この攻撃を出すうえでの注意点はとくになし。効率よく攻撃を当てれば，ハイパーモードにならなくてもクリアできるぞ。

サイファー

下移動両トリガーがかなりの攻撃力を持つうえ，追尾性能も高い。これを撃ったあとは，武器ゲージがたまるまで右ターボ・右トリガーをできるだけ撃っていこう。相手の耐久力をかなり減らせるはずだ。右ターボ・両トリガーも攻撃力は申しぶんないが，非常に当てにくいので，あまりおすすめはしない。

メインとなる攻撃

下移動両トリガー



●ワンポイント

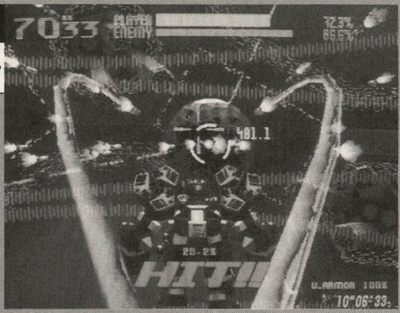
普段はしゃがみor空中で両トリガーだが，宇宙戦では下移動中に両トリガーで出せる。追尾性能が高めなので当てるのはラクだろう。

グリス・ボック

グリス・ボックは，ダッシュを使わないと攻撃をかわすのはむずかしい。メイン攻撃は右ターボ・両トリガーだが，地上のものとは異なり，機体の左右から10数発のミサイルが発射される。これは武器ゲージが足りていなくとも，残りゲージ分に合わせた数のミサイルが出てくれる。いつでも出せるので使い勝手がいいぞ。

メインとなる攻撃

右ターボ・両トリガー



●ワンポイント

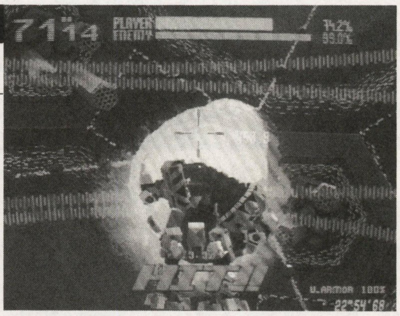
タングラムが装甲をはがした瞬間に攻撃を出し，拡散レーザーの1発目がくるギリギリまでネバって，もう1回撃っていこう。

ドルドレイ

ドルドレイは何と言っても右ターボ・両トリガー。きちんと当てれば3ヒットし，4割近いダメージを与えられる。これさえキマれば，ほかの攻撃はまったくいらないと言ってもいいくらいだ。問題は攻撃後の硬直が長いため気軽に使えないことと，自身の移動の遅さ。つねに自機とタングラムの位置を把握しておくように。

メインとなる攻撃

右ターボ・両トリガー



●ワンポイント

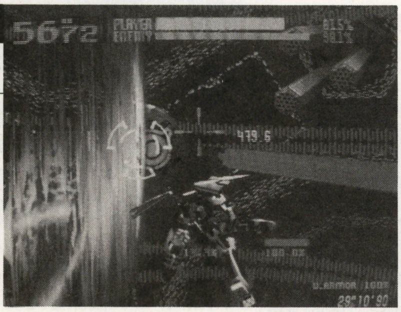
攻撃中は動けず，しかも使用後の硬直時間がかなり長いので，使うときは細心の注意を。ただし，攻撃力は相当なものだぞ。

スペシネフ

移動スピードが速く，すべての攻撃をかわすこともむずかしくはないが，全体的な攻撃力の低さがネックとなる。頼りになるのは右ターボ・両トリガー。タングラムを倒せるかどうかは，これを何回当てられるかにかかっている。あとはゲージがたまるまで右&左トリガー連射だ。

メインとなる攻撃

右ターボ・両トリガー



●ワンポイント

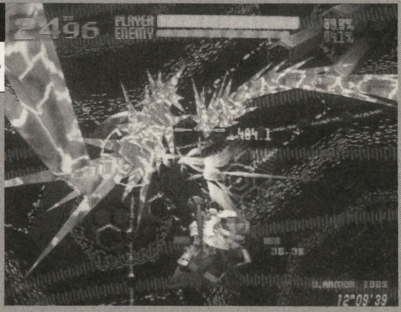
追尾性能が非常に高く，撃ったあとのスキが少ないので，あまり状況を気にせず，武器ゲージがたまったらすぐに撃っていこう。

エンジェラン

メインとなる攻撃は右ターボ・両トリガー。1回の攻撃チャンスに，2回は当てていきたい。それを撃つとき以外は，右&左トリガーをひたすら出しまくろう。なお，左ターボ・両トリガーで出せる，レーザーなどを跳ね返すシールドは，タングラムへ吸いこまれてしまうので使いものにならない。気をつけるように。

メインとなる攻撃

右ターボ・右トリガー



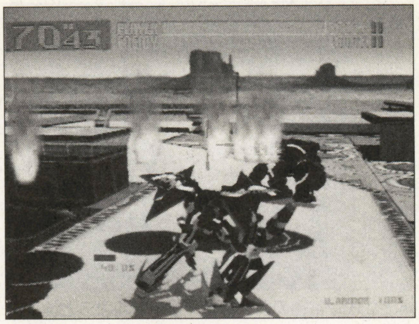
●ワンポイント

出してから当たるまでの時間がかなりあるので，そのタイムラグを予測して使おう。攻撃力が低いエンジェランはこれが頼り。

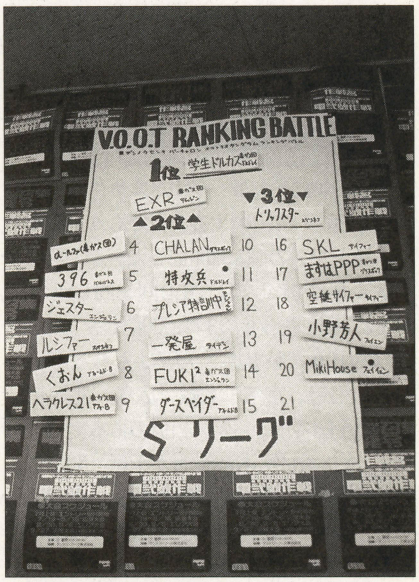
特別寄稿 アーケード・ゲーム『電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム』奮戦記

“バーチャロンの聖地”
大阪・アビオン
どうしてプレイヤーはアビオンに惹きつけられるのか

Reported by アミューズメントラボ“第三文化”



▲人気ゲーム『電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム』



▲店内にはランキング表が掲示してあって，誰が強いか一目でわかる

今年3月29日に行なわれた『電脳戦機バーチャロン』の全国大会。その上位を独占したのが大阪のゲーム・センター「ハイテクランドセガ　アビオン」（大阪市浪速区浪速中2-3-15）の常連達だ。優勝者SHCと第2位の学生ドルカス，さらにトーナメントにエントリーされたメンバーにも「AVION村の〜」というフレーズが多く見かけられた。質の高い常連がアビオンに集まり，バーチャロンの技術を磨こうと日々研究に余念がない。

過去3回開かれた学ドル杯という大会では，全国から100人ほどの参加者が集まり，レベルの高い戦いが繰り広げられた。アビオンはいつしかバーチャロンの聖地といわれ，全国からのアビオン参りが今も絶えない。

アビオンとはどういう店で，そこに出入りする常連達はどんな人間なのだろうか。そして，なぜ強者達がアビオンに惹（ひ）きつけられ，集まってくるのか。栄光の裏には，アビオンを強くしたいという常連達の熱心な気持ちと，彼らをバックアップする店側の努力があった。

▲これがハイテクランドセガ　アビオンの店舗だ！

うまくなるためにゲーム・センターに行って情報交換する

バーチャロンというゲームは，操作方法が一般的なビデオゲームに比べ特殊なため，とっつきにくいと考えている人も多いと思う。確かにこれまでのゲームに比べて自由度が高く，それが逆にむずかしさ，とっつきにくさにつながっている。しかし，バーチャロンにはプレイヤー自らが技を探し出し，攻略するという「未知の部分」が多く残されているのだ。自由度の高い対戦フィールドでの立体的な戦闘システムは，これまでの直線的で限定されたシステムの格闘ゲームとは明らかに一線を画しているといえるだろう。

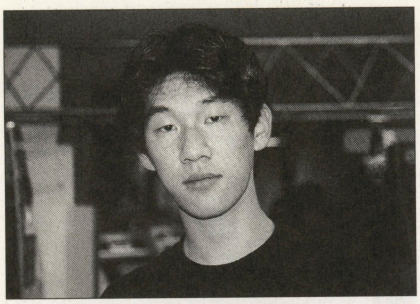
新しい技や戦術を知るため，つまりうまくなるために，プレイヤーは技に対する情報を常に探さなければならない。その情報をやりとりするためにゲーム・センターに行って情報交換したり，インターネットの掲示板をチェックしたりする。

アビオンの古くからの常連のひとり，兜海老は「ゲームはひとりでやるものじゃない」という考えかたを持っている。アビオンに来た理由のひとつが仲間を求めるためで，「バーチャロンは家でやっていて楽しいゲームじゃない」と話す。バーチャロンをやるまでは，お互い知らなかったという常連達。それがバーチャロンを媒介に情報を交換するようになった。常連のひとりα-ルファーも「ゲームだけの仲間ではない。ここにくれば誰かがいる」と話す。

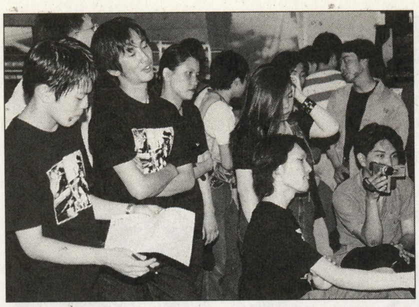
強いヤツを求めゲーム大会に参加する

最初にアビオンでバーチャロンを盛り上げたのは，ゲーム好きの熱心な店員だった。'96年3月24日に第1回大会「デジタルアタック」を開催，32人のエントリーはすぐにいっぱいになった。店員はバーチャロンが確実にヒットするという予感を感じていた。兜海老はこの第1回大会の準優勝者だ。「大会に行けば強いヤツがいるだろうと思った」とアビオンに来た当時を振り返る。

今やアビオンの顔ともいえる学生ドルカス（学ドル）もアビオンに惹かれたひとりだった。バーチャロンにはまり始めた学ドルは，強いプレイヤーが集まっているという噂を聞きつけてアビオンにやってきた。そしてプレイしているうちに他のプレイヤーとも仲良くなりはじめ，顔なじみができる。そのうち彼を中心としてアビオンの常連達にまとまりがでてきた。さらに強いプレイヤーを求めて全国を遠征，意欲的に各地で勝負を挑み続ける彼は



▲アビオン常連のまとめ役・学生ドルカスとはこのお方



▲揃いの黒いTシャツで身をかためた，常連達で作ったサークル“毒ガス団”

次第に有名になってくる。そしてその名を使えば人が集まるのではないかと考えた。こうして自主運営の「学ドル杯」開催に行きつく。

学生ドルカスを冠にした大会も盛り上がりを見せる!

「学ドル杯」とは，学生ドルカスが自らの名前を冠にして主催する大会であり，前作のバーチャロンの頃3回開催した。第1回目の学ドル杯は'97年7月。第2回を同じ年の12月末，3回目を今年の3月に開催した。第3回には約100人が参加。大阪はもちろん，東京，名古屋，京都，倉敷，広島，北九州といった全国各地から腕に自信のある実力者が集まった。学ドル杯は前日が予選，翌日が本戦と2日間にわたって行なわれる。決勝は総当たり戦だ。大会は6時間ぶっつづけで続けられるため，体力も要求される。

自分がどれだけの実力を持っているか，そして誰が強いのかを明確にするのが大会だ。もちろんゲームはどんな方法であれ，自分が楽しめればそれでいいのだが，やりこんでうまくなるにつれ強い人と対戦したくなってくるもの。アビオンでは，店主催の大会を月1回，3on3の形式などで行なうほか，学ドル主催のランキング・バトルを隔週で行なっている。

大会というのは店側にとってはいいことばかりではない。インカムが通常よりも落ちるし，店員の負担にもなる。なるべく店側には迷惑をかけたくないというのが常連達の考えかたで，自主運営はそんな気持ちから始まった。常連達はお互いのマナーにも細かく気を使い，逸脱した行為には誰かが注意するように心がけている。

▲ランキング・バトルの新規登録者のトーナメント表を作る常連達

アビオン側もプレイヤー達をバックアップ！

店側もそんなプレイヤー達を全面的にバックアップする。学ドル主催の大会では筐体を店がフリープレイの形で提供し，バーチャロンの筐体の周りはギャラリーが集まっても混乱しないように，贅沢なまでに広いスペースを割いているのだ。売上げや効率を考えれば，人がすれ違うのもやっとくらいの狭い通路にして，ぎゅうぎゅうに筐体を詰め込むところ。しかしアビオン側はプレイがしやすいように，そして大会がしやすいように余裕を持たせた配置にした。店側のバックアップがあるからこそ，これだけプレイしやすい環境が整い，人も集まってくるのだ。

アビオンの常連の強さを示したのが今年3月の全国大会だ。同じバッチをつけてプレイする仲間意識，わざわざ大阪から駆けつけた応援団，そして圧倒的な強さ……。アビオンの名前を改めて全国に知らしめた。

そして5月に入ってから，いよいよ『オラトリオ・タングラム』が正式に姿を現した。当然アビオンでも学ドルや常連を中心に解析を進めている。雑誌の記事だけでは追いつかず，彼らはインターネットのホームページや掲示板，東京・名古屋にいる友達との電話連絡で最新情報を交換しているという。

この稿の執筆時点ではまだまだオラタンの攻略は始まったばかりで，どれだけの技が見つかるかは未知数といったところ。現に前作で強かったプレイヤーが，アビオンのランキング・バトルで低迷しているケースもある。兜海老はオラタンについてこう語る。「選択肢は広がっているが，戦いの展開の中で，戦力になりうる技が減っている。下手にやって体力が半分減ったりということがあると，その技は使えない」。また各地では禁じ手が多いようだが，アビオンでは基本的にどのようなプレイでもOK。逆に言えば，他地区では禁じ手として使われないような技に対しても，アビオンでは対処方法を知っていることになる。なんでもやっていいし，それに勝たなければならないのだ。

6/27に行なわれたランキング・バトルでは…

6月27日，この日は恒例の学ドル主催ランキング・バトルが行なわれた。学ドルは進行役，技の解説，店との交渉と店内を駆け回り，揃いのTシャツを着た常連の仲間達が大会進行の手助けをする。

遠征から帰ってきた天王寺ガルマが淡々とした表情で鮮やかに10人近くを勝ち抜くと，念願のSリーグ昇格を決めた兜海老が感極まって天を仰いだ。ランキング上位に進むにつれプレイの密度が濃くなる。ヘラクレス21が大技を決めるとギャラリーはどよめいた。そして王者決定戦。ランキング1位の学ドルはランキング2位のEXRを僅差でかわしてその地位を守り抜いた。

常にトップを維持することは技術的にも精神的にも相当な強さが必要だ。トップにいるものは常にトップを要求され，下からの猛烈な追撃をかわさなければならない。

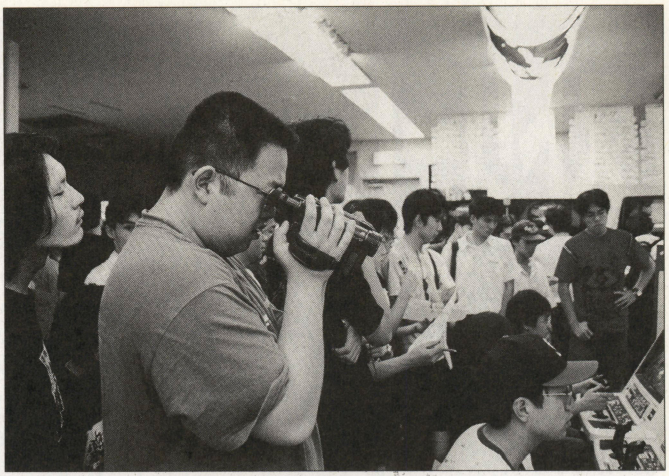
学ドルは「ゲームは基本的にやればやるほど強くなるようになっている。本人がやる気さえ出せば強くなれるんですよ」と語る。しかしそんな彼でも「対戦前は手が震える」という。彼は周囲の期待と挑戦の重圧に立ち向かい，結果的にそれをはねのけて勝利を勝ち取る。

京都からこのバトルに出場したくおんは，アビオンのレベルの高さとゲームに対する考えかた，機種や攻撃のバリエーションの豊富さに惹かれてここにやってくるという。「京都にも店ごとに強いプレイヤーは存在するが，外に出て他の人と交流し，技を磨こうという意識に欠けている」と，くおんは指摘する。「知識と経験があるほうがかなり有利。身内だけでやっていても技術的に限界がある」（くおん）。

全国大会を控え，アビオンに各地から遠征者が

7月始めの週末，アビオンに東京から4人のプレイヤーが先発隊として遠征に来た。全国大会を目前に控え，大阪の実力を偵察するのが目的だ。アビオンと並ぶバーチャロンのメッカ，東京のスポーツランド新宿西口店の常連である。東西の両雄が顔を合わせ，双方の実力を知る初めての機会となった。また東京勢遠征に合わせて四国の高松からも遠征隊がアビオンにやってきた。

▲大会中は対戦台の周りに人だかりができる



▲技の研究か，バトルをビデオカメラで撮影するプレイヤーも

キャラの操作のしかた，戦略，スタイルといったものは各地でそれぞれちがいがあり，お互いのプレイを見ることはいい刺激になる。その地域でひとりが強くなると，周りがそれを真似して同じようなスタイルになってしまうのだ。自分の実力を高めたいがために，ちがった戦いかたを知るために，時間と手間をかけて各地からアビオンにやってくる。東京，高松のプレイヤーとも時間が許す限り対戦し，プレイを見，他のプレイヤーに話しかけては情報を交換する。東京のプレイヤー達はビデオカメラを持ち込み，大阪のプレイを撮り続けていた。もちろん大阪のプレイを東京に持ち帰って研究するためだ。

東京，大阪ともお互いに相手を「強い」と評価する。東京から来たOSCは「とにかく大阪の人はよけるのがうまい。東京とは戦術がちがうので，情報を東京に持って帰りたい」と話す。また「スタイルのちがいをすごく感じる」とも話している。彼らを迎えた大阪の常連も「考えかたがちがって新鮮」（学ドル)。「大阪にはなかった戦いかたをする」(兜海老）と口々にちがいを語る。

高松から来たクロネコSinoは，アビオンや東京のプレイヤーと対戦して「バーチャロンといったらアビオンが一番レベルが高いと思うから来た。間合い，攻撃のよけかた，当てかたがちがう。よく研究している」と語る。岡山から遠征に来たYSも「得るものがあった」と話す。それぞれのプレイヤーがアビオンで得たスタイルを持ち帰り，再び地元で研究に明け暮れることだろう。

アビオンに集う常連達の目的はひとつだけだ。強くなること。そして誰よりもバーチャロンが好きだからプレイする。その単純だが明快な目的のために彼らはひたすらコインを投入する。各地から遠征に来るプレイヤー達も同じだ。膨大なプレイ時間の中で彼らはお互いを知り，次第に打ち解ける。

今回の取材で学ドルがこうつぶやいたことが印象に残っている。

「全一（全国1位）っていうのは，すごいことですよ」

誰よりも全国1位という地位にあこがれ，それに向かって努力するプレイヤー達。とにかくひとつのことに夢中になれる，そんな人間が日本にだってまだたくさんいることを大人たちは忘れてはいないだろうか。

最後に

この稿が世に出る頃には，『オラトリオ・タングラム』の店舗予選も終盤にさしかかろうとしていることだろう。学ドルは毒ガス杯と名称を改め，8月22，23日に大会を開催したいと話している。それは，全国大会の前哨戦として極めて重要な大会になることはまちがいない。常連はだいたい毎日，週末にはほぼ必ず顔を出しているので，腕に自信があるプレイヤーはとにかくアビオンに集まれ！

「違法コピーをなくそう」「著作権を守ろう」をテーマに「ACCS・BSAこどもコンテスト」作品募集中！

社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会（ACCS）とコンピュータ・ソフトウエアの権利保護を目的とした非営利団体，ビジネス・ソフトウェア・アライアンス（BSA）では第2回「ACCS・BSAこどもコンテスト」～守ろう！ソフトウエア著作権を開催，小・中・高校生を含む18歳以下の子供たちを対象に「違法コピーをなくそう」「著作権を守ろう」をテーマにした作品を募集している。例外として，スクリーンセーバー部門では大人の参加も受け付けているので親子での参加も可能。

■賞および賞品

各部門ごとに，最優秀賞1名，優秀賞3名，全部門を通して団体賞1団体

1)キャラクター・デザイン部門

コンピュータ・ソフトウエアやプログラムなどの著作権を守るキャラクターのデザインをポスター，4コママンガ，アニメーション，デッサン，ビットマップ画像，スクリーンセーバーで表現する。媒体は原則として自由。ただし，審査可能なもの。

2)スクリーンセーバー部門

「違法コピーをなくそう」「著作権を守ろう」をテーマとするスクリーンセーバー。開発言語は自由。ただし，審査可能なもの(Windows95以上またはMacintoshに対応したプログラム。OS以外に特別なソフトを要しないもの)。

3)ポスター・壁紙部門

「違法コピーをなくそう」「著作権を守ろう」をテーマとするポスターやコンピュータ用の壁紙（静止画)。

4)作文部門

「違法コピーをなくそう」「著作権を守ろう」をテーマとする作文。

■応募期間

・1998年7月10日～9月20日（当日消印有効）

・応募作品と応募書類は以下の宛先まで書留郵便にて送付のこと。

■応募・問い合わせ先

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-2-9 新光三崎ビル5階

第2回「ACCS・BSAこどもコンテスト」事務局 担当 西村

TEL 03-3234-6327/FAX 03-5212-7490

ストリートファイターZERO3
全コマンドリスト

キャラの増加にともない，技も膨大な数にのぼる『ストZERO3』。ここでは，必殺技やスーパーコンボに加え，特殊技＆投げ技まで完全に網羅した技表を掲載したので，プレイのおともにしてほしい。　（文／白川大輔）

リュウ

投げ技	背負い投げ	←or→＋ⓅⓅ
	巴投げ	←or→＋ⓀⓀ
空中投げ	空中背負い投げ	空中で←or→＋ⓅⓅ
特殊技	鎖骨割り	→＋中Ⓟ
	ZV 旋風脚	→＋中Ⓚ
	ZV 波動の構え	↓↘→＋スタート
	XV 正中二段突き	→＋強Ⓟ
必殺技	波動拳	↓↘→＋Ⓟ
	昇龍拳	→↓↘＋Ⓟ
	竜巻旋風脚	↓↙←＋Ⓚ
	空中竜巻旋風脚	空中で↓↙←＋Ⓚ
	灼熱波動拳	←↙↓↘→＋Ⓟ
スーパーコンボ	☆真空波動拳	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
	真空竜巻旋風脚	↓↙←↓↙←＋Ⓚ
	滅昇龍拳（レベル３専用）	↓↘→↓↘＋Ⓚ

ケン

投げ技	地獄車	←or→＋ⓅⓅ
	つかみひざ蹴り	←or→＋ⓀⓀ
空中投げ	地獄風車	空中で←or→＋ⓅⓅ
特殊技	稲妻かかと割り	→＋中Ⓚ
	前方転身	↓↙←＋Ⓟ
	ZV 前倒	↓↘→＋スタート
	後ろ回し蹴り	→＋強Ⓚ
必殺技	波動拳	↓↘→＋Ⓟ
	昇龍拳	→↓↘＋Ⓟ
	竜巻旋風脚	↓↙←＋Ⓚ
	空中竜巻旋風脚	空中で↓↙←＋Ⓚ
スーパーコンボ	☆昇龍裂破	↓↘→↓↘＋Ⓟ
	神龍拳	↓↘→↓↘＋Ⓚ
	疾風迅雷脚（レベル３専用）	↓↙←↓↙←＋Ⓚ

豪鬼

投げ技	背負い投げ	←or→＋ⓅⓅ
	巴投げ	←or→＋ⓀⓀ
空中投げ	地獄車	空中で←or→＋ⓀⓀ
特殊技	頭蓋破殺	→＋中Ⓟ
	旋風脚	→＋中Ⓚ
	天魔空刃脚	前方ジャンプ中に↓＋中Ⓚ
	ZV 前方転身	↓↙←＋Ⓟ
必殺技	豪波動拳	↓↘→＋Ⓟ
	斬空波動拳	空中で↓↘→＋Ⓟ
	灼熱波動拳	→↘↓↙←＋Ⓟ
	豪昇龍拳	→↓↘＋Ⓟ
	竜巻斬空脚	↓↙←＋Ⓚ
	空中竜巻斬空脚	空中で↓↙←＋Ⓚ
	阿修羅閃空	←↓↙or→↓↘＋ⓅⓅⓅorⓀⓀⓀ
	ZV 百鬼豪斬	↓↘→↗＋Ⓟ
	ZV 百鬼豪砕	百鬼豪斬後，相手の頭上でⓅ
	ZV 百鬼豪墜	百鬼豪斬後，相手の胸部でⓀ
	ZV 百鬼豪衝	百鬼豪斬後，Ⓟ
	ZV 百鬼豪尖	百鬼豪斬後，Ⓚ
スーパーコンボ	☆瞬獄殺（Zのみ，レベル３専用）	弱Ⓟ，弱Ⓟ，→，弱Ⓚ，強Ⓟ
	滅殺豪波動	→↘↓↙←→↘↓↙←＋Ⓟ
	天魔豪斬空	空中で↓↘→↓↘＋Ⓟ
	滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘＋Ⓟ

ナッシュ

投げ技	ドラゴンスープレックス	←or→＋ⓅⓅ
	ニーガトリング	←or→＋ⓀⓀ
空中投げ	フライングバスタードロップ	空中で←or→＋ⓅⓅ
	エアジャック	空中で←or→＋ⓀⓀ
特殊技	ジャンピングソバット	←or→＋中Ⓚ
	ステップキック	←or→＋強Ⓚ
	ZV クイックステップ	→→
	X ニーバズーカ	←or→＋弱Ⓚ
必殺技	ソニックブーム	←タメ→＋Ⓟ
	サマーソルトシェル	↓タメ↑＋Ⓚ
	ZV ニーバズーカ	クイックステップ中にⓀ
スーパーコンボ	☆サマーソルトジャスティス	↙タメ↘↙↗＋Ⓚ
	ソニックブレイク	←タメ→←→＋Ⓟ
	クロスファイアブリッツ	←タメ→←→＋Ⓚ

春麗

投げ技	虎襲倒	←or→＋ⓅⓅ
空中投げ	龍星落	空中で←or→＋ⓅⓅ
特殊技	鶴脚落	↘＋強Ⓚ
	鷹爪脚	空中で↓＋中Ⓚ
	後方回転脚	↘＋中Ⓚ
必殺技	ZV 気功拳	←↙↓↘→＋Ⓟ
	天昇脚（Xはリバーサル時のみ使用可能）	↓タメ↑＋Ⓚ
	百裂脚	Ⓚ連打
	ZV 旋円蹴	→↘↓↙←＋Ⓚ
	X スピニングバードキック	←タメ→＋Ⓚ
	X エアスピニングバードキック	空中で←タメ→＋Ⓚ
	X 双八到	←タメ→＋Ⓟ
スーパーコンボ	☆千裂脚	←タメ→←→＋Ⓚ
	覇山天昇脚	↙タメ↘↙↗＋Ⓚ
	気功掌	↓↘→↓↘→＋Ⓟ

アドン

投げ技	ジャガーキャリー	←or→＋ⓅⓅ
	ジャガースラム	←or→＋ⓀⓀ
空中投げ	ジャガースタブ	空中で←or→＋ⓅⓅ
	ジャガースルー	空中で←or→＋ⓀⓀ
特殊技	ジャガークランチ	→＋中Ⓟ
必殺技	ジャガーキック	X空中でⓀ ZV←↓↙＋Ⓚ
	ジャガートゥース	→↘↓↙←＋Ⓚ
	ライジングジャガー	→↓↘＋Ⓚ
スーパーコンボ	☆ジャガーリバーアサルト	↓↘→↓↘＋Ⓟ
	ジャガーリボルバー	↓↘→↓↘→＋Ⓚ

ソドム

投げ技	ショウグンスルー	←or→＋ⓅⓅorⓀⓀ
空中投げ	ダイミョウスルー	空中で←or→＋ⓅⓅ
特殊技	テングウォーキング	吹き飛び中に←↙↓＋Ⓚ
必殺技	ジゴクスクレイプ	↓↘→＋Ⓟ
	シラハキャッチ	→↓↘＋Ⓚ
	ブツメツバスター	レバー１回転＋Ⓟ
	ダイキョウバーニング	レバー１回転＋Ⓚ
	ヤグラリバース	←↓↙＋Ⓚ
スーパーコンボ	☆メイドノミヤゲ	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
	テンチュウサツ	レバー２回転＋Ⓟ

ガイ

投げ技	背負い投げ	←or→＋ⓅⓅ
	つかみ投げ	←or→＋ⓀⓀ
	武神流背負い投げ	つかみ投げ中，→↑←＋ⓅⓅ
空中投げ	イズナ落とし	空中で←or→＋ⓅⓅ
特殊技	武神獄鎖拳	弱Ⓟ，中Ⓟ，強Ⓟ，強Ⓚor（Xのみ）↓＋強Ⓚ
	首砕き	→＋中Ⓟ
	鎌鼬	↘＋強Ⓚ
	肘落とし	空中で↓要素＋中Ⓟ
必殺技	崩山斗	↓↙←＋Ⓟ
	武神旋風脚	↓↙←＋Ⓚ
	武神イズナ落とし	↓↘→＋Ⓟ後，相手の後頭部でⓅ
	イズナの肘落とし	↓↘→＋Ⓟ＋Ⓟ
	疾駆け	↓↘→＋Ⓚ
	急停止	弱・疾駆け後，Ⓚ
	影すくい	中・疾駆け後，Ⓚ
	首狩り	強・疾駆け後，Ⓚ
スーパーコンボ	☆武神無双連刈（Zのみ，レベル３専用）	→↘↓↙←→↘↓↙←＋Ⓟ
	武神八双拳	↓↘→↓↘＋Ⓟ
	武神剛雷脚	↓↘→↓↘＋Ⓚ

バーディー

投げ技	ブルスパイク	←or→＋ⓅⓅ
	バッドスルー	←or→＋ⓀⓀ
空中投げ	バッドスクラップ	空中で←or→＋ⓅⓅ
特殊技	ボディースラム	空中で↓要素＋強Ⓟ
	ブルドロップ	→＋強Ⓚ
	X バッドハンマー	近距離立ち強Ⓟヒット中，↑
必殺技	ブルヘッド	←タメ→＋Ⓟ
	ブルホーン	ⓅorⓀをふたつ以上押しつづけたあと，離す
	マーダラーチェーン	レバー１回転＋Ⓟ
	バンデットチェーン	レバー１回転＋Ⓚ
スーパーコンボ	☆ザ・バーディー	←タメ→←→＋Ⓟ
	ブルリベンジャー	↓↘→↓↘＋ⓅorⓀ

ローズ

投げ技	ソウルドレイン	←or→＋ⓅⓅ
空中投げ	ソウルフェイド	空中で←or→＋ⓅⓅ
特殊技	スライディング	↘＋中Ⓚ
	ソウルピエーデ	→＋強Ⓚ
必殺技	ソウルスパーク	←↙↓↘→＋Ⓟ
	ソウルスルー	→↓↘＋Ⓟ
	ソウルリフレクト	↓↙←＋Ⓟ
	ソウルスパイラル	↓↘→＋Ⓚ
スーパーコンボ	☆オーラソウルスルー	↓↘→↓↘＋Ⓟ
	オーラソウルスパーク	↓↙←↓↙←＋Ⓟ
	ソウルイリュージョン	↓↘→↓↘＋Ⓚ

ベガ

投げ技	デッドリースルー	←or→＋ⓅⓅ
空中投げ	サイコフォール	空中で←or→＋ⓅⓅ
必殺技	ZV サイコショット	←タメ→＋Ⓟ
	ダブルニープレス	←タメ→＋Ⓚ
	ヘッドプレス	↓タメ↑＋Ⓚ
	サマーソルトスカルダイバー	↓タメ↑＋Ⓟ＋Ⓟ
	ZV ベガワープ	←↓↙or→↓↘＋ⓅⓅⓅorⓀⓀⓀ
	X サイコクラッシャー	←タメ→＋Ⓟ
スーパーコンボ	☆ニープレスナイトメア	←タメ→←→＋Ⓚ
	サイコクラッシャー	←タメ→←→＋Ⓟ

サガット

投げ技	タイガーキャリー	←or→＋ⓅⓅ
	タイガーレイジ	←or→＋ⓀⓀ
空中投げ	エアタイガーキャリー	空中で←or→＋ⓅⓅ
特殊技	ZV フェイクキック	中Ⓚ＋中Ⓚ
	Z アングリーチャージ（スーパーコンボゲージを１レベル消費）	↓↘→＋スタート
必殺技	タイガーショット	↓↘→＋Ⓟ
	グランドタイガーショット	↓↘→＋Ⓚ
	ZV タイガーブロウ	→↓↘＋Ⓟ
	タイガークラッシュ	X↓↘→↗＋Ⓚ ZV→↓↘＋Ⓚ
	X タイガーアッパーカット	→↓↘＋Ⓟ
スーパーコンボ	☆タイガージェノサイド	↓↘→↓↘＋Ⓚ
	タイガーキャノン	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
	タイガーレイド	↓↙←↓↙←＋Ⓚ

ダン

投げ技	背負い投げ	←or→+ⓅⓅ
空中投げ	漢（おとこ）投げ	空中で←or→+ⓅⓅ
特殊技	しゃがみ挑発	しゃがんでスタート
	ジャンプ挑発	空中でスタート
	前転挑発	↓↘→+スタート
	後転挑発	↓↙←+スタート
	ZV 挑発伝説 （スーパーコンボゲージを1レベル消費）	↓↘→↓↘→+スタート
	ZV 挑発神話 （スーパーコンボゲージを3レベル消費）	↓↙←↓↙←+スタート
	V サイキョー流防御	ガード硬直中に →+ⓅⓅⓅ
必殺技	我道拳	↓↘→+Ⓟ
	晃龍拳	→↓↘+Ⓟ
	断空脚	↓↙←+Ⓚ
	ZV 空中断空脚	空中で↓↙←+Ⓚ
スーパーコンボ	☆必勝無頼拳	↓↙←↓↙←+Ⓚ
	震空我道拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	晃龍烈火	↓↘→↓↘+Ⓚ

さくら

投げ技	さくら絞め	←or→+ⓅⓅ
	セーラーシュート	←or→+ⓀⓀ
空中投げ	セーラーフライ	空中で←or→+ⓀⓀ
特殊技	フラワーキック	→+中Ⓚ
必殺技	波動拳	↓↘→+Ⓟ（+Ⓟ連打）
	咲桜拳	→↓↘+Ⓟ
	春風脚	↓↙←+Ⓚ
	ZV さくら落とし	→↓↘+Ⓚ+Ⓟ
	ZV 空中春風脚	空中で↓↙←+Ⓚ
スーパーコンボ	☆乱れ桜	↓↘→↓↘+Ⓚ
	真空波動拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	春一番	↓↙←↓↙←+Ⓚ

ロレント

投げ技	カーネルキャリア	←or→+ⓅⓅ
	デッドリーパッケージ	←or→+ⓀⓀ
空中投げ	フェイタリティーパッケージ	空中で←or→+ⓀⓀ
特殊技	フェイクロッド	→+中Ⓚ
	スパイクロッド	空中で↓要素+中Ⓟ
	ZV ハイジャンプ	↓↑
	トリックランディング	着地の瞬間にⓀⓀⓀ
必殺技	パトリオットサークル	↓↘→+Ⓟ （3回まで連続入力可能）
	スティンガー	→↓↘+ⓅorⓀ
	メコンデルタアタック	ⓅⓅⓅ+着地時Ⓟ
	メコンデルタエアレイド	↓↙←+Ⓟ+Ⓟ
	メコンデルタエスケイプ	↓↙←+Ⓚ+ⓅorⓀ
スーパーコンボ	☆テイクノープリズナー	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	マインスイーパー	↓↙←↓↙←+Ⓟ
	スティールレイン	↓↘→↓↘→+Ⓚ

ダルシム

投げ技	ヨガスマッシュ	←or→+ⓅⓅ
	ヨガスルー	←or→+ⓀⓀ
空中投げ	ヨガトリップ	空中で←or→+ⓅⓅ
特殊技	ZV ヨガエスケイプ	吹き飛び中に←↙↓+Ⓚ
	ZV 空中挑発	空中でスタート
	ドリルキック	空中で↓要素+Ⓚ
	ドリル頭突き	空中で↓要素+強Ⓟ
	Z ヨガショック	←+弱Ⓟ（押しつづける）
必殺技	ヨガファイアー	↓↘→+Ⓟ
	ヨガフレイム	X←↙↓↘→+Ⓟ ZV→↘↓↙←+Ⓟ
	ヨガブラスト	X←↙↓↘→+Ⓚ ZV→↘↓↙←+Ⓚ
	ヨガテレポート	←↓↙or→↓↘+ⓅⓅ ⓅorⓀⓀⓀ
スーパーコンボ	X ヨガテンペスト	←↙↓↘→←↙↓↘→ +Ⓟ
	ヨガインフェルノ	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	ヨガストライク	↓↘→↓↘+Ⓚ
	ヨガストリーム	↓↙←↓↙←+Ⓟ

ザンギエフ

投げ技	バックドロップ	←or→+ⓅⓅ
	ストマッククロー	↙or↘+ⓅⓅ
	噛みつき	←or→+ⓀⓀ
	パイルドライバー	↙or↘+ⓀⓀ
空中投げ	フライングパイルドライバー	空中で←or→+ⓅⓅ
特殊技	ロシアンキック	↘+中Ⓚ
	ダイナマイトキック	↘+強Ⓚ
	XV ヘッドバット	X→+強Ⓟ：V→+中Ⓟ
	フライングボディーアタック	斜めジャンプ中に↓要素+強Ⓟ
	ダブルニードロップ	斜めジャンプ中に ↓要素+弱Ⓚor中Ⓚ
必殺技	ダブルラリアット	ⓅⓅⓅ
	クイックダブルラリアット	ⓀⓀⓀ
	バニシングフラット	X→↘↓+Ⓟ ZV→↓↘+Ⓟ
	スクリューパイルドライバー	レバー1回転+Ⓟ
	アトミックスープレックス	相手の近くでレバー1回転+Ⓚ
	フライングパワーボム	相手の遠くでレバー1回転+Ⓚ
スーパーコンボ	☆ファイナルアトミックバスター	レバー2回転+Ⓟ
	エリアルロシアンスラム	↓↘→↓↘+Ⓚ

元

投げ技	囚掠（じゅらく）	←or→+ⓅⓅ
	封前（ほうぜん）	←or→+ⓀⓀ
空中投げ	首臥（しゅうが）	空中で←or→+ⓀⓀ
必殺技	喪 百連勾（ひゃくれんこう）	Ⓟ連打
	流 逆瀧（げきろう）	→↓↘+Ⓚ+Ⓚ連打
	忌 蛇穿（じゃせん）	←タメ→+Ⓟ
	流 ZV 徨牙（おうが）	↓タメ↑+Ⓚ
スーパーコンボ	喪 ☆惨影（ざんえい）	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	流 死点咒（してんしゅう）	↓↙←↓↙←+Ⓟ
	忌 蛇咬叭（じゃこうは）	↓↘→↓↘+Ⓚ
	流 狂牙（こうが）	空中で↓↙←↓↙←+Ⓚ

キャミィ

投げ技	フーリガンスープレックス	←or→+ⓅⓅ
	フランケンシュタタイナー	←or→+ⓀⓀ
空中投げ	フライングネックハント	空中で←or→+ⓅⓅ
	エアフランケンシュタイナー	空中で←or→+ⓀⓀ
必殺技	スパイラルアロー	↓↘→+Ⓚ
	キャノンスパイク	→↓↘+Ⓚ
	XZ アクセルスピンナックル	→↘↓↙←+Ⓟ
	フーリガンコンビネーション	↙↓↘→↗+Ⓟ+→+Ⓚ
	V キャノンストライク	前方ジャンプ中に↓↙←+Ⓚ
	V キャノンリベンジ	↓↙←+Ⓟ
スーパーコンボ	☆スピンドライブスマッシャー	↓↘→↓↘+Ⓚ
	リバースシャフトドライバー	↓↙←↓↙←+Ⓚ
	キラービーアサルト （レベル3専用）	↙タメ↘↙↗Ⓚ

E.本田

投げ技	俵投げ	←or→+ⓅⓅ
	さば折り	←or→+ⓀⓀ
空中投げ	吊り屋根投げ	空中で←or→+ⓅⓅ
特殊技	ひざ蹴り	→+中Ⓚ
	払い蹴り	→+強Ⓚ
	フライングスモウプレス	斜めジャンプ中に ↓要素+中Ⓚ
必殺技	百裂張り手	Ⓟ連打
	スーパー頭突き	←タメ→+Ⓟ
	スーパー百貫落とし	↓タメ↑+Ⓚ
	大銀杏投げ	レバー1回転+Ⓟ
スーパーコンボ	☆鬼無双	←タメ→←→+Ⓟ
	富士颪（ふじおろし）	←タメ→←→+Ⓚ
	大蛇砕き（おろちくだき） （レベル3専用）	レバー2回転+Ⓟ

ブランカ

投げ技	ワイルドファング	←or→+ⓅⓅ
空中投げ	ジャングルスラム	空中で←or→+ⓅⓅ
	ワイルドシュート	空中で←or→+ⓀⓀ
特殊技	ロッククラッシュ	XZ 相手の近くで←or→+中Ⓟ V 相手の近くで←+中Ⓟ
	アマゾンリバーラン	↘+強Ⓟ
	サプライズフォアード	ⓀⓀⓀ
	サプライズバック	←+ⓀⓀⓀ
必殺技	エレクトリックサンダー	Ⓟ連打
	ローリングアタック	←タメ→+Ⓟ
	バーチカルローリング	↓タメ↑+Ⓚ
	バックステップローリング	←タメ→+Ⓚ
スーパーコンボ	☆グランドシェイブローリング	←タメ→←→+Ⓟ
	トロピカルハザード	↙タメ↘↙↗Ⓚ

R.ミカ

投げ技	ジャーマンスープレックス	←or→+ⓅⓅ
	ヘッドバット	↙or↘+ⓅⓅ
	ブレーンバスター	←or→+ⓀⓀ
空中投げ	フェイクヒップバスター	空中で←or→+ⓅⓅ
	ネックブリーカー	空中で←or→+ⓀⓀ
	ウイングレスエアプレーン	空中で→↘↓↙←+Ⓚ
特殊技	ニードロップ	斜めジャンプ中に ↓要素+弱Ⓚ
	フライングボディープレス	斜めジャンプ中に ↓要素+強Ⓟ
必殺技	フライングピーチ	↓↙←+Ⓟ
	シューティングピーチ	↓↙←+Ⓚ
	デイドリームヘッドロック	レバー1回転+Ⓚ+ボタン連打
	パラダイスホールド	レバー1回転+Ⓟ
スーパーコンボ	☆サーディンズビーチスペシャル	↓↘→↓↘+Ⓚ
	レインボーヒップラッシュ	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	ヘブンリーダイナマイト	レバー2回転+Ⓟ +ボタン連打

コーディー

投げ技	ブリズナースルー	←or→+ⓅⓅ
	バッドスタンプ	←or→+ⓀⓀ
空中投げ	ギルティースタンプ	空中で←or→+ⓀⓀ
特殊技	ナイフを拾う	ナイフの近くで↓+ⓅⓅⓅ
	ナイフを投げる	ナイフを持った状態で ↓↘→+Ⓟ
	クラックキック	→+強Ⓚ
	ストマックブロー	→+中Ⓟ
	ZV フェイクスルー	↓↘→+スタート
	V 避け	相手の逆方向にレバーを入力
必殺技	クリミナルアッパー	↓↙←+Ⓟ
	ラフィアンキック	↓↘→+Ⓚ
	バッドストーン	↓↘→+Ⓟ
	ZV バッドスプレー	吹き飛び中に←↙↓+Ⓟ
スーパーコンボ	☆ファイラルディストラクション	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	デッドエンドアイロニー	↓↘→↓↘→+Ⓚ

バルログ

投げ技	レインボースープレックス	←or→+ⓅⓅ
空中投げ	スターダストドロップ	空中で←or→+ⓅⓅ
	クレセントライン	空中で←or→+ⓀⓀ
特殊技	壁張り付き （バルログステージのみ可能）	↓タメ↑+ⓀⓀⓀ
必殺技	フライングバルセロナアタック	↓タメ↑+Ⓚ+Ⓟ
	バックスラッシュ	ⓅⓅⓅ
	ショートバックスラッシュ	ⓀⓀⓀ
	イズナドロップ	↓タメ↑+Ⓚ後， 相手の近くで↑以外Ⓟ
	ローリングクリスタルフラッシュ	←タメ→+Ⓟ
	スカイハイクロー	↓タメ↑+Ⓟ
	X スカーレットテラー	↙タメ→+Ⓚ
スーパーコンボ	☆ローリングイズナドロップ	↙タメ↘↙↗Ⓚ後， 相手の近くで↑以外Ⓟ
	☆張り付きローリング イズナドロップ （バルログステージのみ可能）	↙タメ↘↙↗ⓀⓀⓀ後， 相手の近くで↑以外Ⓟ
	スカーレットミラージュ	←タメ→←→+Ⓚ
	レッドインパクト （レベル3専用&ツメ装着時のみ可能）	←タメ→←→+Ⓟ

かりん

投げ技	社崩し（やしろくずし）	←or→+ⓅⓅ
	焔蹴り（ほむらげり）	←or→+ⓀⓀ
空中投げ	浴びせ社崩し	空中で←or→+ⓅⓅ
特殊技	旋風刈り（つむじがり）	→+中Ⓚ
必殺技	紅蓮拳（ぐれんけん）	↓↘→+Ⓟ
	無尽脚（むじんきゃく）	→↓↘+Ⓚ
	烈殲破（れっせんは）	↓↘→↗+Ⓚ
	崩掌（ほうしょう）	→↓↘+Ⓟ
	烈尖頂（れっせんちょう）	←↓↙+Ⓟ+Ⓟ
	夜叉返し（やしゃがえし）	上段：↓↙←+Ⓟ 下段：↓↙←+Ⓚ
	荒熊いなし（あらくまいなし）	レバー1回転+Ⓚ
スーパーコンボ	☆神月流神扉開闢 （かんづきりゅうしんぴかいびゃく）	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	神月流皇王拳 （かんづきりゅうこうおうけん）	↓↘→↓↘→+Ⓚ

●X-ISMで使用できるスーパーコンボは，技名の前に☆マークがついています

●各技名の前のXZVアイコンは，それぞれのイズムに対応しています

例：リュウ XV 正中二段突き

……X-ISMとV-ISMでのみ，使用可能

ストリートファイターEX2 News Flash

□アリカ／カプコン □アーケード □対戦格闘 □稼働中

新システム「エクセル」の導入で，前作の10倍おもしろくなった『EX2』（個人的意見）。で，このコーナーではそんな本作の㊙情報をお届けしよう。（文／白川大輔）

News Flash 1 インスト・カードで紹介されなかった必殺技

知っている人も多いだろうが，せっかく表まで作ったんだから，まぁ見てほしい。これが全隠し技である。いずれも，誰でも簡単に見つけられる，もしくはゲーム・バランスには影響を与えない，お遊び的な技になっているものばかりだ。これらを知らなくても，とくに対戦で不利になることがないのが，なんとも好感が持てるではないか。

キャラクター	技　名	コマンド
リュウ	竜巻旋風脚・強制終了	竜巻旋風脚後，Ⓚ
ケン	前方転身	↓↙←+Ⓟ
春麗	ゴメンネ！	弱Ⓟ，弱Ⓟ，→，弱Ⓚ，強Ⓟ
ザンギエフ	ストマックブロック	相手の背後から←or→＋中Ⓟor強Ⓟ
	ベアハッグ	ロシアンスープレックス移動中にⓅ
	ロシアンスープレックス→コマンド投げ	ロシアンスープレックス移動中にスクリューパイルドライバーorファイナルアトミックバスターを入力
ダルシム	ヨガテレポート	←↓↙or→↓↘+ⓅⓅⓅorⓀⓀⓀ
	空中浮遊	空中で→↗↑↖←+Ⓚ
	ヨガフェイク	↓↘→+ⓀⓀⓀ
ブランカ	サプライズフォワード	ⓀⓀⓀ
	サプライズバック	←+ⓀⓀⓀ
	バックステップローリング強制終了	バックステップローリング後，着地までにⓅ
バルログ	バックスラッシュ	ⓀⓀⓀ
	アタッチイングクロー	ツメを折られた状態で←↓↙+Ⓟ
	☆スピニングイズナドロップ	ファントムディストラクションヒット後，←↙↓↘→+Ⓟ
	グランドクリスタルフラッシュ→壁へ向かってジャンプ	グランドクリスタルフラッシュ中に↑or↗+ⓅorⓀ
ドクトリン・ダーク	DARKスパーク	DARKワイヤーヒット後，一定時間待つ

※☆がついている技はスーパーコンボゲージを消費します。また，コマンドはキャラクターが相手の左側にいるときのものです。

キャラクター	技　名	コマンド
ほくと	流水	相手の近くでレバー1回転+Ⓟ
	肘激崩→振空撃	肘激崩後，←+Ⓟ
	肘激崩→振脚撃	肘激崩後，←+Ⓚ
	振	振空撃or振脚撃を出した直後，ⓅorⓀ
スカロマニア	スカロトカチェフ点数表示	スカロトカチェフ中に，弱Ⓟ+強Ⓟ+中Ⓚ
	☆ファイナル95改	①スーパーキャンセル，エクセル，キャンセルブレイクを各2回ずつ使用する ②自分の体力ゲージが半分以下 ①と②の条件を満たしている状態でスタートボタンを押す。その後，弱Ⓟ，弱Ⓟ，→，弱Ⓚ，強Ⓟでスカロドリームを出し，弱Ⓟと中Ⓚを押したまま，絵の切り替えに合わせて，↓，←，→，→，↓，←と入力
クラッカー・ジャック	ファイナルパンチ（Ⓚ同時押し版）	Ⓚ3つを押しっぱなしにしたあと，離す
	☆クレイジージャック（アッパー版）	クレイジージャック後，Ⓚ
シャロン	クリムゾンテラー	相手の近くでレバー1回転+Ⓟ
	プリゾナーシザーズ	ハーフムーンキック後（ヒットする前），相手の近くで↑以外+Ⓚ
	ゲイルハンマーパンチ（2ヒット目）	ゲイルハンマーパンチ後，→+Ⓟ
	ゲイルハンマーパンチ→ハーフムーンキック	ゲイルハンマーパンチ後，→+Ⓚ

News Flash 2 ほくと&七瀬の隠しエンディング

ほくとor七瀬でガルダを倒すと，カイリが乱入してくることがあるのは（条件は残念ながら不明），読者諸兄もご存知かと思う。まぁ，いずれにしても，カイリに勝利or敗北したかで，彼女たちのエンディングが変化するのである。ほくとor七瀬でCPUカイリと闘うときは，ワザと負けてみるのも悪くない。

News Flash 3 バルログ素顔バージョン

必殺技がイマイチなため，あまり使われないバルログ様（そんなに弱いわけではないのだが）。さて，そのバルログ様の素顔をつねに見ていたいアナタに朗報だ。キャラクター・セレクト画面でバルログにカーソルを合わせ，スタート，弱Ⓟ，強Ⓟ，中Ⓚ同時押しで決定すれば，彼は素顔のままで闘うのだ。

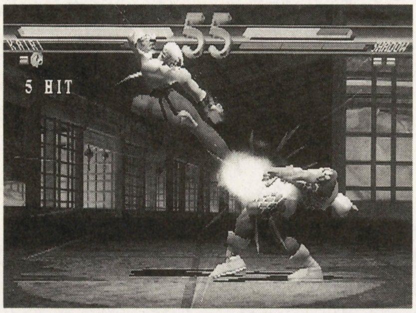
©ARIKA CO.,LTD. 1998, ©CAPCOM CO.,LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.

News Flash 4 隠しキャラクターも使用可能!!

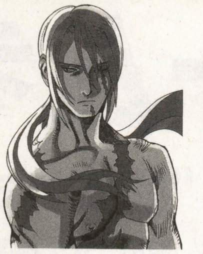
カイリ&シャドウガイスト使用コマンド

●プレイヤー用
ハイスコア・ランキング上の記録を全キャラクターとも50万点以上にする

●オペレータ用
テストモードの「カラー調整画面」で，強Ⓟ，弱Ⓟ，弱Ⓚ，強Ⓚ，中Ⓟ，弱Ⓟ，弱Ⓚ，中Ⓚ，弱Ⓚ，中Ⓚ，中Ⓟ，弱Ⓟ，強Ⓚ，中Ⓚ，中Ⓟ，強Ⓟの順で入力する（入力は1P側のみ）



▲カイリは，スーパーコンボゲージが3レベル分タマるとニュートラル・ポーズが変化する



カイリ KAIRI

ほくと&七瀬の兄。かわいい妹たちのことは，すっかり忘れているようだ。前作で使用していたか，リュウ・ケンが使えるのであれば，問題なくプレイできる。CPU戦にも登場。

技名	コマンド
魔龍裂光	→↓↘+Ⓟ
神気発動	↓↘→+Ⓟ
魍魅渦旋	↓↙←+Ⓚ後，←+ⓀorⓀ
☆瘴気発動	↓↘→↓↘→+Ⓟ
☆神鬼発動	空中で↓↘→↓↘→+Ⓟ
☆豺狼兇手	↓↙←↓↙←+Ⓟ
☆雅竜滅蹴	空中で↓↘→↓↘→+Ⓚ
凶邪連舞	弱Ⓟ，弱Ⓟ，→，弱Ⓚ，強Ⓟ

シャドウガイスト SHADOW GEIST

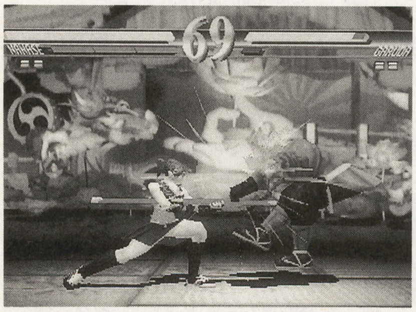
己の独断と偏見で，世の悪人どもに鉄槌をくだす正義の味方(なのか？)。カイリと同じくCPU戦でも，乱入キャラとして登場する。
「究極の正義は，ためらわない」

技名	コマンド
デスクラッシャー	↓↘→+Ⓟ
デスブレイク	↓↘→+Ⓚ
デスプレス	←↓↙+Ⓚ
デスソードキック	空中で↓↘→+Ⓚ
デスサマー	空中で↓↙←+Ⓚ
☆スーパーデスクラッシャー	↓↘→↓↘→+Ⓟ(空中でも使用可能)
☆デスガバメント	↓↘→↓↘→+Ⓚ
☆デスドリーム	地上：弱Ⓟ，弱Ⓟ，→，弱Ⓚ，強Ⓟ 空中：レバー2回転+Ⓟ
☆デスエナジー	↓↙←↓↙←+Ⓟ

ガルダ&七瀬使用コマンド

●プレイヤー用
ハイスコア・ランキング上の記録の合計を2880万点以上にする

●オペレータ用
テストモードの「カラー調整画面」で，中Ⓚ，強Ⓚ，強Ⓟ，中Ⓟ，弱Ⓚ，強Ⓚ，強Ⓟ，弱Ⓟ，強Ⓚ，弱Ⓚ，弱Ⓟ，強Ⓟ，中Ⓚ，弱Ⓚ，弱Ⓟ，中Ⓟの順で入力する（入力は1P側のみ）



▲余談だが，隠しキャラたちが登場すると，隠しステージでも対戦できるようになる

ガルダ GARUDA

『EX2』の最終ボスとして君臨する，悪の思念体。前作では，はぐ○メ○ルなみの高い防御力を誇っていたが，さて，今回は？

奇妙な特殊技&必殺技が多く，スーパーキャンセルを駆使すれば，相手を幻惑しやすい。飛び道具を発射するスーパーコンボ・蒼魂弾が追加された。

技名	コマンド
舞	→↓↘+ⓅⓅⓅ
襲牙	↓↘→+Ⓟ
鬼斬	→↓↘+Ⓟ
轟牙	←↙↓↘→+Ⓚ
雷牙	→↓↘+Ⓚ
蛇斬	←↓↙+Ⓟ
☆鬼燕翔	↓↘→↓↘→+Ⓟ
☆鬼燕舞	↓↙←↓↙←+Ⓟ(空中でも使用可能)
☆蒼魂弾	↓↙←↓↙←+Ⓚ

七瀬 NANASE

カイリ&ほくとの妹。その容姿ゆえ，とってもいい子に見えるが，連続技はかなりエグい。

棍を使った必殺技が多く，使いこなすには，やや慣れが必要か。なお，CPU戦で彼女が姿を見せることはない。

技名	コマンド
霞颪	↓↙←+Ⓚ（+Ⓚ+Ⓚ）
三連棍	↓↘→+Ⓟ後，→+Ⓟ(↑要素+Ⓟで天昇棍に変化)
天昇棍	→↓↘+Ⓟ
月鏡牡丹	←↓↙+Ⓟ
流水	相手の近くでレバー1回転+Ⓟ
☆十六夜烈棍	↓↘→↓↘→+Ⓟ
☆弥生投棍技	↓↙←↓↙←+Ⓟ(空中でも使用可能。レバーの上下で棍の軌道を変更，Ⓟ3つでその場に滞空させられる)

※このゲームに関する問い合わせ先：㈱カプコン（☎06-946-3099）

by 加藤義啓

ゲーム考現学

《第50回》“愛すべきバカゲーたち”

Written by 山田　整＆“永久機関”

今回の「バカゲー特集」をもって，ゲーム考現学はついに連載50回を迎えることになりました。暖かい心でこの連載を支えてくださった読者のみなさんに，厚く御礼を申し上げます。さて，仕切りなおしとなる来月のお題はアメリカ出身のソフトにスポットを当てた，その名も“アメリカン”。さ来月は「学園もの」について考察してみる。

バカゲーの条件

バカゲーとは何か？

人によって意見はちがうと思うが，基本的には「笑えるゲーム」のことだ。「笑えるゲーム」とはなにか？

ふたつの答えが考えられる。意識して笑わせようとする色モノソフトと，シリアスな状況とマヌケな行動のギャップで笑いをとる「正統派バカゲー」だ。前者は意図的なものだが，後者は自然なバカさが奥深い魅力を……なんてアホな分類も可能だが，そんなことはまったく重要ではない。笑えることが最大の価値であるソフト。奥の深さより，一瞬のウケを重要視するソフト。今回紹介するのは，そんなB級(？)の魅力満載の作品たちだ。

マニアにオススメ

超絶麻雀

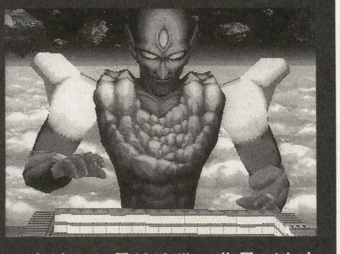
麻雀ステーションMAJIN～麻神～

■サンソフト　■プレイステーション　■麻雀　■2,800円

プレイステーション発売初期に出た麻雀ゲーム。あの『いっき』と同じ会社と言えばただならぬ期待がふくらむが，はたして期待は裏切られない。ストーリーは「麻雀の神・麻神と戦うため，時空を超えて集められた最強の雀士たち。キミはそのひとりとなってリーグ戦を制し，麻神に挑む」というもの。「キミ」が現代人でなく，戦後の焼け野原で麻雀ひとつで生き抜く学生（たぶん特攻隊くずれ）だというところからしてふつうでないが，ほかのキャラクターはさらにふつうでない。古代ギリシア最強の戦士，ただならぬ風格を漂わせたガンマン，科学の粋を尽くしたロボット。しかも時空を超えて集められた最強の雀士だけに，戦いぶりはじつにすがすがしく，確率操作もイカサマも通しも一切ない。麻神のお付きのドラゴンも，容赦なく主人公からタンヤオドラ3(つまりすごく高い）なんて手であがる。画面は打ち手も牌もすべてポリゴンで，技術水準は今でも十分通用するもの。しかも打ち手たちは一手ごとに気合をこめて叫び，食いタン（つまり安い手）であがって「ふん，歯ごたえのないヤツらだぜ」と絶叫する。当然雀荘からは追い出されたと見えて，どことも知れない次元の裂け目の原野で卓を囲んでいる。

最近，プレイステーション・ザ・ベストに入って，ぐっとお求めやすくなった傑作だ。

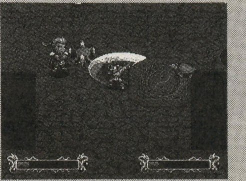
（桂　令夫）


▲麻神との最終決戦。背景が宇宙に見えるのは気のせいではない

スーパーバイオレンスグルメーション

炎の料理人クッキングファイター好

■日本一ソフトウェア　■プレイステーション　■アクション　■5,800円


◀相手の料理を奪うこともできる

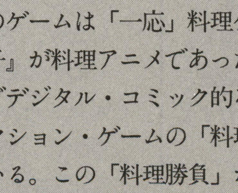
今川泰宏というアニメ製作者がいる。そのハッタリのきいた過剰なまでの演出と暑苦しいほどの漢（おとこ）らしいストーリーによって，多数の根強いファンを抱えている。そんな「今川泰宏作品」に対してあふれるほどの激情を持つスタッフが集って作った作品，それがこの『クッキングファイター好（ハオ）』だ。

このゲームは「一応」料理ゲームである。今川作品『ミスター味っ子』が料理アニメであった程度には。ゲームは，まず各話の冒頭でデジタル・コミック的な演出でストーリーが語られ，その後アクション・ゲームの「料理勝負」に突入するという形式をとっている。この「料理勝負」からがすさまじい。フィールド上を走りまわる豚や馬といった食材と「戦い」，相手が気絶したところで「料理技コマンド」を入力して料理を作るのである。

だが，このゲームの神髄はAVGパートにおける「今川ファンなら誰もが知っているネタの嵐」だろう。勝負相手の料理のうまさでトリップする料理人，最強の老人，光る主人公，覆面（ふくめん）の生き別れの兄，恋人とのラブラブ必殺技……。重要なキャラクターには今川作品で名演した声優を起用するという念の入りようだ。プレイ対象をとことんまでしぼった，このこだわりこそが「バカゲー」の醍醐味だろう。

（齋藤通彦）

▶光って秘められた力を出す主人公



ファンにオススメ

ギレンの野望

■バンダイ　■セガサターン
■SLG　■6,800円

一時期のファミリーソフトをホウフツとさせる愛すべきゲーム。『大戦略II』によく似たシステムで，『機動戦士ガンダム』の戦争全体を再現する。マジメに考えれば欠点は山積みのゲームで，

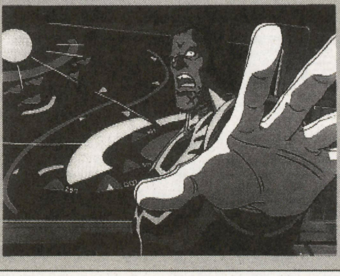
①地球は『ネオ・アトラス』さながらの平面世界で，大西洋航路は存在しない(おかげでロンドンがやたらと堅い)。

②スケールは破天荒で，ガンタンクの大砲は東京からソウルまで届く。

③コンピュータ側は異星人の技術を応用したものとおぼしきテレポーターを持っていて，オデッサやア・バオア・クーに突然大軍を出現させる。

などなど。しかし一方で，ファンのためのツボの押さえかたは心憎いほどだ。「もしランバ・ラルにドムが渡っていれば」「もしカイがホワイトベースにもどらなかったら」などの「歴史のIF」から，シャリアブル・ララア・クスコアルの3人をエルメスに乗せて「緑の三連星」を組むといったマニアな楽しみまで，およそユーザーのファン度に応じて無数の遊びかたができる。

リアリティがどうのとか細かいことは言わずに，広い心で楽しみたいゲーム。同好の士を集めて騒ぎながらやると，さらにおもしろい。　（桂　令夫）



◀アニメーション・シーンの美しさも見のがせない

接客用にオススメ

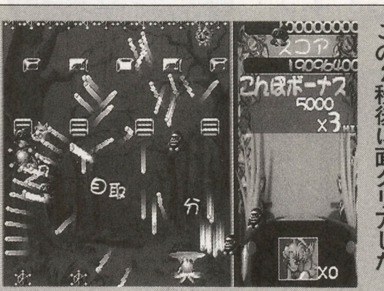
プリズムランドストーリー

■ディークルーズ　■プレイステーション
■アクション　■5,800円

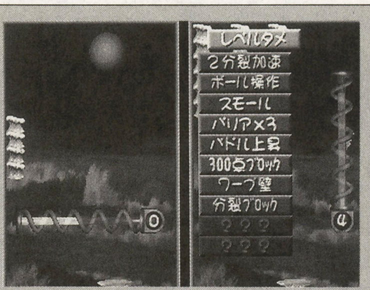
ふだんはホコリをかぶっているが，客がきたときにかぎってひっぱり出される種類のゲームがある。そのほとんどが，一発芸的な楽しさがあったり，見た目のインパクトが強いものだったりする。

すなわちバカゲーである。

そう考えれば，このソフトは十分にバカゲーと呼べる作品だ。中身は「物語つきの『アルカノイド』」なのだが……「100個に分裂して弾け飛び，あるいは100倍に巨大化し，画面内を狂ったように跳ねまわるボール！」「パドルから放たれる巨大光線！」……アイテムの効果が並大抵ではない（とくに1人プレイ）。客に見せれば驚き笑うことウケアイだ。なお，このゲームの対戦モードは自機の強化と相手への妨害魔法を互いに飛ばし合って戦うもので，普通の対戦ゲームとしても絶妙な完成度を誇っている。すでに入手困難なので，店で見かけたらすかさずチェックせよ!!　（山田　整）



◀花火のごとき100個の玉。この2秒後に面クリアした



◀玉を落とすかクリアするかで勝敗決定。対戦がアツい！

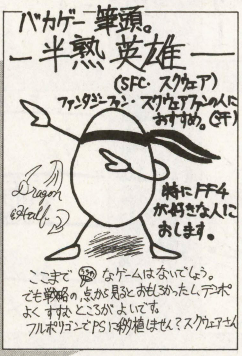
バカゲー万歳

バカゲーというのは，プレイヤーを強烈に選ぶソフトだ。しかし現実には，バカゲー以外のソフトも，多かれ少なかれプレイヤーを選んでいる。たとえばギャルゲーにとっては女性プレイヤーは予定外の存在だし，アーケード・ゲームのなかにも一般層を無視した難易度のものがある。だがそれが悪いかと問われれば，「時と場合によるが基本的には悪くない」とあいまいに答えるしかない。

お隣りの読ホンでもしばしば議論されているが，「対象」以外の者に不快感を与えるゲームは，たしかによろしくない。しかし一切ダメとなると，インド人に遠慮してダルシムを，格闘技ファンのためにさくらをケズれとかいう検閲まがいのことになりかねない。どこまで許されるかは，長い時間をかけた地道な議論で探り出していくしかないだろう。

しかしそう考えるとバカゲーというのは偉大な存在だ。少数とはいえ真にその価値を理解してくれるプレイヤーと，幸せな関係を築いているのだから。さあみんな，バカゲーで遊ぼう。バカゲー万歳。

読者のオススメ！ 3作品



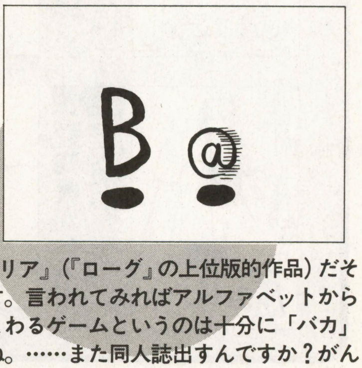
▶ある意味，史上もっとも笑えるSLGかも。エッグモンスターのバカバカしさもあるけど，「これが最後だ!! 背後に黒幕もいないし悪魔が復活したりもしない!!」というラスボスのセリフは……

by Dragon-half

▶文章前半についてはノーコメント(笑)。ゲームとしての完成度はかなり高いのですが，やはりプロレスということでプレイヤーを選ぶという面は，たしかにあるでしょう

by 鼻伏せビリヤード

by DuoR ばついち



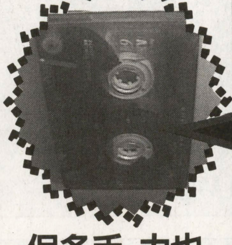
▲『モリア』(『ローグ』の上位版的作品)だそうです。言われてみればアルファベットから逃げまわるゲームというのは十分に「バカ」ですね。……また同人誌出すんですか？がんばってください

みらくる読者の闘技場

～恋と魔法の投稿ストーリー～

勝負どころの第10回

読者がゲームとコンピュータの楽しいネタをハガキや封書で投稿し，全12回を争うウ。掲載されれば経験値がもらえて，最後にコレが最高だったヤツには，豪華な商品が送られるって寸法だ。住所・氏名と，初投稿者は生年月日を書き，黒いインク（ボールペンも○，鉛筆は×）でベーマガ編集部の「闘技場」係まで送るんだ！　今度の締切は，8月13日必着。ちっと早いがよろしくなっ!!



そろそろ終盤に近づいた闘技場。次回シリーズの企画も募集開始したのでよろしくね。新企画，新コーナー，そして読者の指名する新担当！　いろんなアイデアを募集中なのでよろしくたのんます。

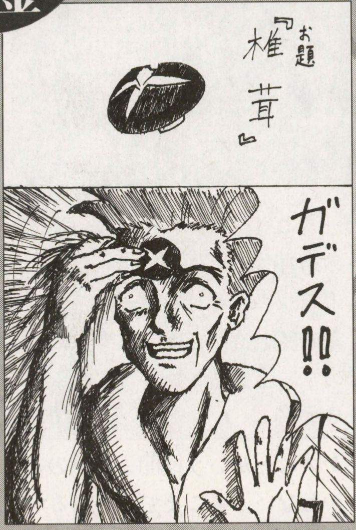
保多手　力也

今回を含めあと3回でこのみらくるレースが終了するけど，全員の順位表は用意するつもり。EXPも併記するけど，あともうひとつ要素が加わるハズ。誕生日でもないし住所や本名でもない。だとすると？

片平　鍾瀛

金

6EXP
東京都世田谷区・森宇玲奇（53EXP／3位）



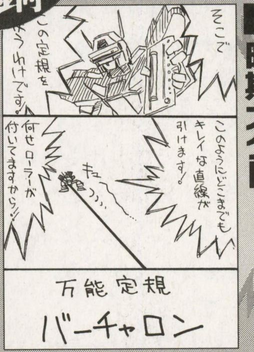
八巻「ネタのしょーもなさと尋常ならざる描きこみのギャップがナイス！　一発ギャグの真髄みたいな作品ですっ。それから全然関係ないんだけど，みるきいぶりん☆君。広末限定ポケベルの情報，どうもありがとう。無事購入できましたです」

銀

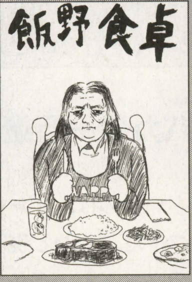
5EXP
保多手「ユリアン・パワー！」
埼玉県岩槻市・大山修史（43EXP／6位）

銅

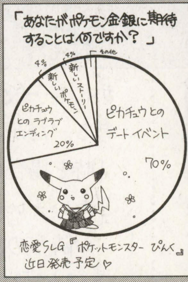
4EXP
保多手「なんのCM？」
愛知県丹羽郡・時期オクレ（55.1EXP／2位）



3EXP
東京都世田谷区・森宇玲奇（53EXP／3位）

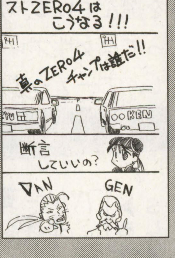


3EXP
神奈川県川崎市・伊庭廉（33EXP／10位）



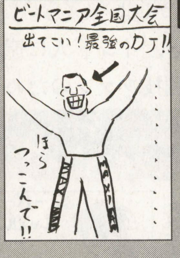
3EXP
千葉県佐倉市・加藤義啓（58.2EXP／1位）

2EXP
愛知県丹羽郡・時期オクレ（55.1EXP／2位）

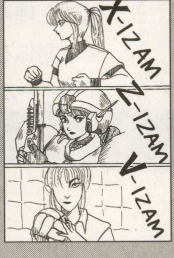


2EXP
愛知県刈谷市・平安京絵入安（37EXP／8位）

2EXP
富山市・新歓1005円（47.2EXP／5位）



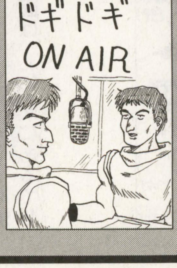
2EXP
埼玉県岩槻市・大山修史（43EXP／6位）



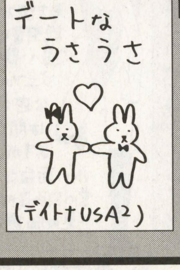
2EXP
愛知県丹羽郡・時期オクレ（55.1EXP／2位）

2EXP
富山市・新歓1005円（47.2EXP／5位）

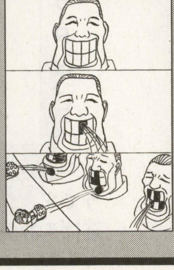
2EXP
埼玉県岩槻市・大山修史（43EXP／6位）



2EXP
埼玉県岩槻市・大山修史（43EXP／6位）



2EXP
愛知県刈谷市・平安京絵入安（37EXP／8位）



2EXP
愛知県刈谷市・平安京絵入安（37EXP／8位）

言葉(ロゴス)は神なりき

奥様はブリガンダイン市民

特技・魚屋でゲームを買おうとする美貌の27才

2EXP
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ（39・1EXP／7位）

藪良「中村京子女史ももうすぐ『ウルティマオンライン』をはじめるらしいぞ」

♥永井豪氏がロールちゃんを主人公にした『ロックマンレディー』を描きはじめるらしい。
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
（48EXP／4位）

♥ひさしぶりに押し入れから基盤を出した。黄ばんでいた……。
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
（39.1EXP／7位）

♥オヤジ語。チョベリバンゲリングベイ。
富山市・新歓1005円
（47.2EXP／5位）

♥そういえば，ファミコン時代，シャープとナムコの仲って，すごく良かったよね。
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
（48EXP／4位）
保多手「任天堂ともですね」

♥「ねぇ，ご飯にする？　それともお風呂にする？　それとも……ア・タ・シ♡」とすると，二元論的発想から脱出することができる。
東京都世田谷区・森宇玲奇
（53EXP／3位）
藪良「見事／　物心二元論を超克し，精神と物体の歴史的再融合がここに実現したッ」

♥じつは「ウルトラセブン」のアンヌ隊員のフルネームは，「友里アンヌ」というのです。ユ……ユリアンぬ……?!
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
（39.1EXP／7位）

♥参院選終わりましたね。選挙前はチームバトルで，選挙後はエディット方式を採用するんでしょうか？　また。
愛知県名古屋市・のうぎょうアッパー
（33.1EXP／9位）
片平「数年後，返り咲く場合もありなのか？」

♥昔，対戦台で『KOF』をやっていてゲーム・オーバーになったとき，反対側で子供が投入したクレジットを使ってコンティニューしてしまった。
岐阜市・フェイル
（6EXP／24位）

♥『ビートマニア』と「ビートきよし」はえらいちがう。
富山市・新歓1005円
（47.2EXP／5位）

♥『ビートマニア』で「soul」終了後，「笑点」のテーマを演奏する私。
福岡県飯塚市・ばーす・すとーん
（8EXP／21位）
山田「①・①①①⑤②①・・②・②／」

♥リアルバウトになって少しずつ『餓狼伝説』の文字が小さくなっていくのはなぜだろう。
岐阜市・フェイル
（6EXP／24位）

♥本誌連載“ツクール免許皆伝／”は『モータルコンバット』を作っているとしか思えん。
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
（39.1EXP／7位）

♥8月号P.205のまん中へんはベーマガにしては思いきったことをしたと思う。
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
（39.1EXP／7位）
片平「P.202の下にもあるぞ。画面写真じゃわからないだろうけど，ごほうび画面が……」

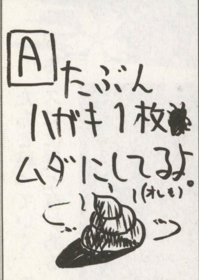
♥テストが近づくとハガキが書きたくなる。なぜだろう？
埼玉県北葛飾郡・鹿谷浩一
（2EXP／35位）
保多手「古来，日本ではそれを逃避と呼び，現在まで親しまれてきています（大ウソ）」

読者間 Q&A

Q
2EXP
千葉県佐倉市・加藤義啓（58・2EXP／1位）

Q.
この大ボケ作品→
について
どのように
思われますか？

A
2EXP
千葉県東葛飾郡・たてを（2EXP／35位）



今月のこまったちゃん（大ボケ）

0.1EXP
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ（39・1EXP／7位）

藪良「ベタネタで3コマも描くんじゃねー!!　なんで人間を焼き殺してんだよ，ブヒブヒじゃねえ」
保多手「きゃー先輩ご乱心ンンっ」
藪良「最近，脳内からユリアンが発見されるケースが目立って増えているというが……貴様もか!?」

今月はオクレ氏が1位に……なるはずが，表紙のパソコン台数が1台であったため，エナ・ドレがヒット。経験値を6EXP失い，加藤が首位を維持する結果となった。

〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「みらくる読者の闘技場」係まで

めざせデビュー！いっぱい載ったおともだち

順位	ペンネーム	得点
1	加藤義啓	58.2EXP
2	時期オクレ	55.1EXP
3	森宇玲奇	53EXP
4	みるきぃぷりん☆	48EXP
5	新歓1005円	47.2EXP
6	大山修史	43EXP
7	ズオウ・リアキ	39.1EXP
8	平安京絵入安	37EXP
9	のうぎょうアッパー	33.1EXP

来月は，こんがりお肌がヒリヒリだ！

アタシを信じて¥コレ買って♥

爆走 デコトラ伝説 ART TRUCK BATTLE 男一匹夢街道

一番星(仮) 仲 みゆき

■対応機種：プレイステーション
■発売元：ヒューマン

印象的で芸術的

昔，深夜の高速道路でひときわ異彩を放つトラックを見かけたことがある。暗闇のなか，まばゆい光に包まれ，あきらかに浮いているその風貌を，子ども心に思ったものだ。「ヘンなのぉ～」と。

—そして時は流れ—今。

「もっと，こう，頭のテッペンに羽飾りとかつけられないのかしらぁ」だの，「やっぱり，このいちばん目立つ電飾にしないとねぇん」などと，のたまっている自分がいる。今回推薦する『デコトラ伝説』は，そんな少女時代の私の美観を反転させた，アート・トラック（デコレーション・トラック）を題材としたゲーム。

菅原文太さんなどが出演していた，映画の「トラック野郎」を知っているかたには懐かしく，また，知らないかたには新鮮な感覚を与えてくれるであろうソフトだ。ちなみにアート・トラックとは，電飾やペイントなどを施し，大いに個性をアッピールしているトラックのことね。

良心的で喧嘩的

それでは，このゲームの魅力を語らせてもらおう。まず，インパクト抜群の「デコトラ」を使用したということに，発売元のヒューマンのセンスを感じた。今どき何故に？　というところがポイント高い。このゲームを見て思い出したもの。「あった，あった。こんなのあったよぉ」って。そう思うと，やってみようかとなるのが人情というもの。はじめは地味な自車を，豊富なパーツを組み合わせてゴージャスに仕上げていく醍醐味は格別だ。

つぎに，「車線変更システム」を採用することにより，初心者でも簡単に操作ができるというところに，ありがたみを感じた。2車線から3車線ある道路を，方向キーの左右どちらかを2回押すだけで道なりに走行してくれるのは，ビギナーにはうれしいだろう。私はすごくうれしい（マニュアル操作も可能）。

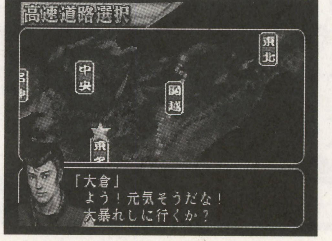
そして，BGMが演歌というところが泣かせる。ハマリすぎ。何度かプレイするうち口ずさんでしまうこと確実だ。

最後に，喧嘩っぽいバトル・レーシングがアツくさせてくれた。基本的に，ライバルのトラッカーと競争して，より早く目的地についたほうが勝ちという，簡単なルール。だが，ただ速く走っていれば良いというわけではない。ときに自分の行く手をふさぐおじゃま一般車両をクラクションでせかしたり，スピーカーで「どきやがれーっ！」とおどし，わざとライバルの進路を妨害したりして，前に出させないテクニックなども必要になってくる。ゲーム・バランスが良いので，しだいにそういうコツも覚えていけるだろう。男は，タフで優しくなければ，というような，開発者の心意気のようなものを感じた。そんなスジの通った本作をどうぞお試しあれ。

デコレーション

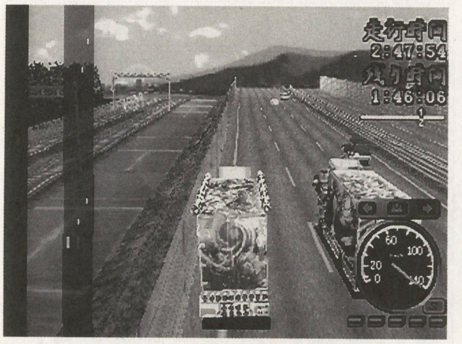
▶バトルポイントを貯め，美しく着飾ってあげよう。絵はまさに芸術的

全国制覇

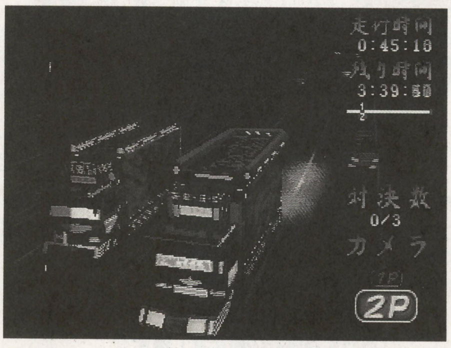


◀全国にいるトラッカーたちと戦っていく。コースには昼と夜がある

演歌でいく　男でいく　日本縦断ひとり旅



▲トラックの視点は，運転席，前方，後方，さまざまな角度，など5種類に切り換えることが可能。画面の横のレーダーで位置確認もできる



▲作戦ロジックをトラックに与え，友だちの車と競争もできる。上は同レベルの卑劣さ100%思考車vs無謀さ100%思考車のイヤーンな対決

©HUMAN 1998　※このゲームに関する問い合わせ先：ヒューマン㈱（テレホンサービス：☎0422-70-7796）

読者の意見

ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんばんは，読ホン担当の山田真也です。

学生のみなさんは，現在夏休みを満喫しているころでしょう。私は今夏も仕事に明け暮れるのですが，今年は夏の終わりにちょっとしたイベントに参加します。今年復活した，あの「アメリカ横断ウルトラクイズ」に初挑戦するつもりなのです。とはいえ，別段クイズが得意なわけでもなく，国内第一次予選突破もキビシそうなので，“東京ドームのグラウンドに降りる”のを目標にがんばります。

今月のタイトル・イラストは，**高知市・Cocofilleさん**です。今月も投稿ありがとうございました。それでは読ホン，はじめます。

玩具店　ゲームを売る側のホンネの意見

最初に断っておきます。私は玩具店の店長をやっております。本来，こういった場での発言は反則かもしれませんが，再燃しそうな中古の問題などについて現状理解の一端にでもなろうかと思い，あえて販売側からの意見を述べさせていただきます。だから，業界の人も怒んないでね。

さて，はっきり言ってゲームは商売になりません(断言)。ええっと，家庭用ゲーム業界の相場では，売れ残りなどを考慮すると，ソフト1本あたりの儲(もう)けは500円いきません。これじゃ，利益どころか，人件費どころか，送料も出ねぇぜ，ガッデムっていうこともままあります。また以前と比べて，1タイトルあたりの販売数が確実に落ちており，あまり数も売れません。

このような状況に加えて，問屋・小売り段階はかなりの過当競争，さらにゲーム専門店どうしでツブしあっているこの時代に，玩具店はゲーム専門店には勝てないです。それでも，うちにきてくれるお客さんのために，そして売り上げ金額の大きさのために（利益率がよくなっても，売り上げが下がると株価が下がるのよ)，ゲームの販売をやめるわけにはいきませんのです。

で，ツブれたくなければ，中古をあつかうしかないって結論にあっさりと到達します。販売店のホンネとしては，「やらなくても経営が成り立つんだったら，苦情のもとになる中古なんざやりたくねぇ。原価を下げげて，不良在庫（売れ残り）を返品させてくれたらすぐにでもやめちゃる」といったところでしょう。ちなみにうちは中古やってません。

じゃ，メーカーが原価を下げりゃいい，返品させてくれればいいのかってぇと，そうもいかんのです。日本のゲーム市場は，広告が命。テレビCMでも打って認知度を上げなければ，よいゲームでも売れないのです。まあ，読者のみなさんはこちら側の人間なので，宣伝なんかなくってもゲームを知ってるでしょうけど(笑)。とにかく，その広告宣伝費ってヤツはあっという間に数億円の世界です。また，ゲームを作ってる最中も，社員さんのお給料は払わなくっちゃいけません。これ以上メーカーの利益を減らすと，どうにもならないとこまできちゃっている，というのが現実です。まぁ，日本のゲームの価格が根本的に低すぎるというのはありますが（高いと思うかもしれないけど，他分野の作品──映像娯楽など──と比較すると，人件費だけ考えても全然高くないのよ)。

現在のゲーム業界は，みんな雪だるまに巻きこまれながら，痛い思いをしつつころがしているような状況です。それも不景気のいまは下りの坂じゃなくって，上りの坂（でかくなりすぎて持ち上がらないちゅうの)。結局，すべての段階で損をして，なんとか雪だるまが動いているギリギリの体質ゆえに，どこかがラクをしよう(利益を増やそう)とすると，かわりにどこかがツブれます。また，シェアの拡大がもうそろそろ限界に達しているのに，なおも伸ばそうとするそのさまは，数のかぎられた積み木を積み上げるようでもあります（下の積み木を抜いて積んでるだけじゃん)。うう，なんという大規模，かつ，大危険な積み木遊びなのでしょう。中古販売の件も，公正取引委員会に怒られている件も，バランスが崩れてぐらぐらしている積み木，その一端にすぎません。

さて，賢明なるベーマガ読者のみなさん。ここで相談ですが，なにかいいアイデアはないもんでしょうか？　いや，本当に。

とりあえず，消費者のみなさんはたくさんゲームを買ってください（できればおもちゃ屋で，ね，ね)。「自分がこの業界を育ててやってるんだぁ！」くらいの気概でいっときましょう。“ゲームをする人も業界に対して責任がある”。いろんな意味を含んでいますが，これは真実ですから。私も販売員である前に一消費者であることを心がけております。でも，うちで一番ゲーム買ってるのが，店長(自分)ってのは寂しいなぁ。原価ギリギリだから社員割引もないし（笑)。

【和歌山県新宮市・京藤大地？歳】

■**山田**：6月12日，SCEやカプコンなど家庭用ゲーム機のソフトを開発しているメーカー5社が，中古ソフトを無断で販売しているソフトショップを，著作権法に違反するとして提訴しました（7月8日にはメーカー6社がべつの販売会社を提訴)。中古ソフト問題が，司法の場で争議されるわけです。すでに「ゲームは映画の効果に類似する『映画の著作物』」とする判例が7件ありますが……。

ひとくち意見　ゲームの規制について

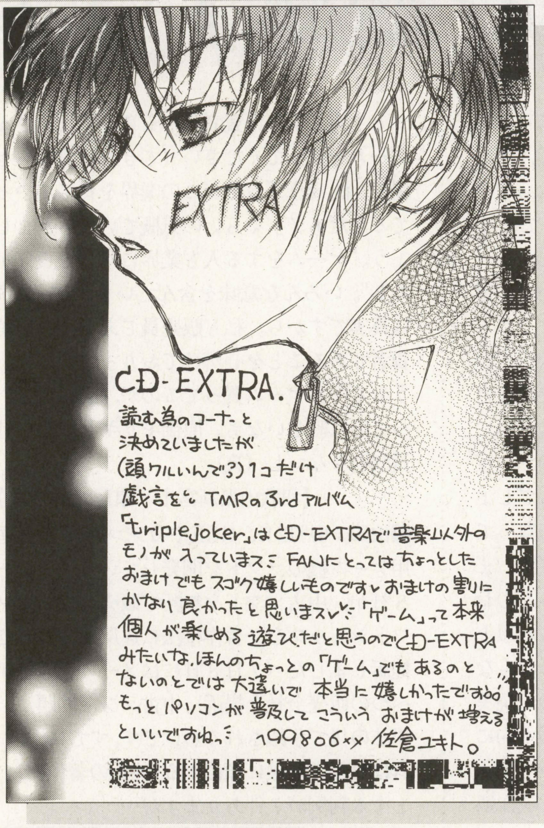
テレビゲームとは，「受け手の積極的な介入なくして成立し得ないメディア」です。「送り手から受け手への一方的な情報伝達」でしかない小説や映画とは，根本的に異なるのです。この点に関して，メーカーもマスコミもユーザーも，あいかわらず理解を示そうとしません。

たとえば，テレビドラマで殺人の描写があったとします。このとき，受け手である視聴者は，単なる傍観者です。観ているだけしかできません。これがゲームになると，(一部のゲームですが）受け手である遊び手が犯人となり，具体的に殺人を犯すことになります。

ゲームはほかのメディアとは異なるのですから，ほかの規制をそのまま導入することは望ましくありません。だからといって，ゲームの規制をキビシくしろと言っているのではなく，みんなで議論しつつ形を作っていく必要があるのではないか，と言いたいのです。

【千葉県船橋市・鼻伏せビリヤード？歳】

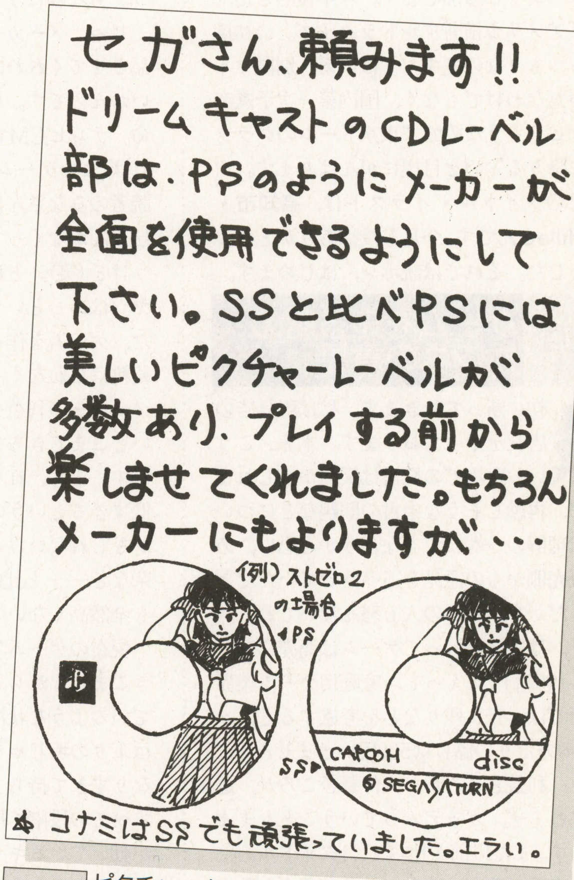
今年も夏休みの宿題に読者間レビューを募集中！8月31日までに，レッツ感想文!!



CDエクストラ

あるとうれしいオマケ

◀【三重県鈴鹿市・佐倉ユキト？歳】……■山田：CDエクストラ仕様の音楽CDは，パソコン・ユーザーにはうれしいオマケですが，パソコンでなければ楽しめないのが難点。家庭用ゲーム機でミニゲームが遊べるような音楽CDがあれば，おもしろいですね



CD

ピクチャー・レーベルも表現のひとつ

▲【千葉市・まくってチャンプ？歳】……■山田：サターン版『ラストブロンクス』のように，中央の穴をうまく活用するという方法もあります。あらためてじっくり見てみると，けっこう凝っていることがわかりますよ

☆ゲームセンターの店長へ捧げる

あなたの店ではやっていませんか？店内で流行りの歌（とくにロック）を音が割れんばかりの大音量で流すという事を…。

後生だから、今すぐやめてください。

ただでさえ無数のゲームの音で騒がしい所なのに、なんでさらにうるさくするの？しかも、その音楽のせいで今自分がやっているゲームの音はほとんど聞こえません。もしかして皆、ゲームから発する音よりも流行りとはいえ無関係な歌を聴いてるほうが楽しくゲームができると思ってるわけ？だとしたらゲームのサウンドを創っている人の立場がないじゃない！？

BGM

大音量でBGMを流すのは疑問

◀【埼玉県所沢市・野沢プロト21歳】……■山田：店側としては，「無数のゲームの音が入りまじっているから，それを目立たなくさせるために大音量でBGMをかける」という考えだと思います。その大音量が，ゲーム・センターのイメージのひとつではありますが……

2つの万歩計

以前から欲しかった万歩計に、付加価値のあるものが登場したので購入した「ポケットピカチュウ」と「ドラゴンクエストあるくんです」。互いに知名度のあるキャラクターを使用していることで、初めて手にする人も親近感を持ちやすいものです。互いに万歩計の形を取りつつも、方向性の違いによって全く異なる仕様であったのですが・・・。

最初に手にしたのは「ピカチュウ」の方でしたが、1日の大半を職場内で歩き回る仕事に就いている私が目にするのは、たいていが歩行中のピカチュウで、稼いだワットをプレゼントして仲良しになれても、”売り“であるピカチュウの様々なしぐさのごく一部しか見かけることはありませんでした。

あまり手応えのない「ピカチュウ」に物足りなさを感じ、そこで「あるくんです」も購入したものの、こちらは少しでも目を離すと穴に落ちる・戦っている・腹を空かせている・ストレス貯める・というわけで、勤務中ではいちいち気に掛けている暇など無く、哀れスライムは6日で昇天・・・。

もともと本気で万歩計の欲しい私にとって、「あるくんです」は本来の万歩計という機能がゲームのイベントで妨げられるために、純粋に”歩く“という行動に専念できないものでした。その意味でゲーム的要素が薄く手応えを感じなかった「ピカチュウ」ですが、実用的な機能に対してゲーム的要素が干渉しない、実は本来の機能を妨げることのない仕様であることを、後になって改めて実感した次第です。

ゲームはプレイヤーの任意で楽しむものと私は思っているので、「あるくんです」はゲームに縛られているという感が強く、時間と気分的な余裕がなければ身に付けていられないものでした。対して「ピカチュウ」は手間がかからない分、勤務中でも気楽に身に付けていられるものでした。最大の難点を除いて・・・なんだか万歩計としての感度が良すぎるのですが・・・いくら私でも1日に2万歩も歩いていないと思う・・・。

「はじめに機能ありき」。実用品とゲーム的要素の調和に不可欠なものは、まずこの一言に尽きると思います。

by C・I(29)

▲東京都大田区・極悪魔人みどび

万歩計

実用品とゲーム，どちらがメイン？

◀**【愛知県半田市・C・I 29歳】**……■**山田**：実用品とゲームを結びつけた点に目新しさがあった，ふたつの液晶ゲーム。とくに「ポケットピカチュウ」は，万歩計なのに手で振って歩数をかせぐ子どもをよく見かけましたが……。■**大出**：ペット感覚の「ポケピカ」，ゲーム性の高い「あるくんです」。ある意味で，それぞれのキャラクター性をうまく消化していると思いますね

今月の 読ホン世論調査

7月号で募集した「読ホン世論調査」。誌上でベーマガ読者に質問をして，回答を寄せてもらうという新企画ですが，さっそく今月からスタートします。第1回のテーマは「ゲーム・センター」。以下の設問について，あなたの率直な意見を聞かせてください。

①あなたがゲーム・センターに対して持っているイメージを教えてください。

②人気ゲームの順番待ちは，何分くらいまで待てますか？

③対戦（乱入）可能なゲームについて，どう思いますか？

④同じゲームをプレイする場合，家とゲーム・センターとどっちがやりやすいですか？

【調査依頼：福島県いわき市・新谷剛史17才】

これらの設問への答えは，ハガキなどに書いても，読ホンあてのほかの投稿のスミに書くなどしてもOKです。また，全部の設問に答えなくても結構です。回答は多ければ多いほどいいので，ふだん投稿しないかたでもお気軽に答えをお寄せください。なお，返答の締め切りは9月5日です。

読ホン募集要項

読ホンでは，通常の投稿のほかに，以下の3コーナーへの投稿も募集しています。

①ひとくち意見・感想コーナー

いままでも募集していました，100～300文字程度の短文による意見・感想を掲載するコーナーです。たとえば感想なら「ぼくは同感です」「私はそうは思わない」など，簡単な内容でも結構です。

②メーカー直撃・代弁インタビュー

読者のみなさんが，あのメーカーやあの人に言いたい，聞いてみたいと思っていることを，読ホンがかわりに聞いてくるというコーナーです。インタビューに行ってほしいところ（メーカーにかぎらず，ゲームに関わっている個人や組織でもOKです），聞いてほしいことなどを募集しています。

③読ホン世論調査

今月からはじまった新コーナーです。ベーマガ読者から意見を聞いてみたい，という質問・疑問や，掲載された質問事項への答えを募集しています。なお，各質問事項への返答には締め切りがあるので注意してください。

読ホン改造計画は，可能な部分から少しずつでも，着実に進行させていきます。みなさんが考えた読ホン改造案なども随時募集中なので，どんどん意見をお寄せください。

★　★　★

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日ごろみなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，文章投稿はフロッピーディスクでも受け付けています。その際は，かならずテキスト形式で保存してお送りください。また，投稿文は主旨を変えない程度に，こちらで手を加える場合があります。

投稿のあて先：

〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「読者の意見・ホンキホンネ」係

あくせすROOM

激筆★投稿野郎!!&お嬢様。

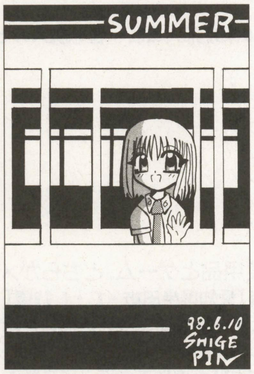
■まだまだ夏だね！９月号■

はい，あくせすROOMの時間です！夏休みはどうですか？楽しんでますか？遊び疲れたら，家でゆっくり投稿はがきでも描いてくださいネ（笑）（つぐ美）

◆山口県厚狭郡・くにきち
★お久しぶりです♥…オリジナルの美しい、お姉さん。ため息でちゃいます。細かいなぁ

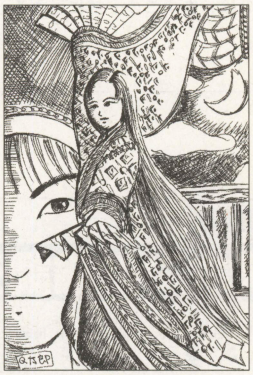
◆静岡県藤枝市・望月ノゾム
★他にも外伝Ⅲやってる！ってハガキ来ました。意外と多いねWIZやってる人

◆北海道札幌市・月夜見猫
★肩の上のちっちゃいのが♥裏で必死に飛ぼうとしてるのが♥お見せできなくて残念



◆大阪府枚方市・しげぴん
★送ってくれた3枚の中ではこれが一番気に入りました。夏の放課後って感じ…？

◆大阪府堺市・石川義規
★う〜ん、これまた細かい…。ところで何を見てるのかな？コワイ顔してるけど…



◆愛知県豊川市・Q太郎
★舞を踊る濃姫と織田信長って設定だそうです。個性的な絵柄が魅力

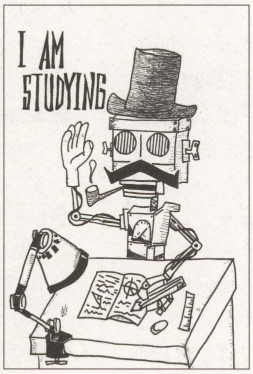
◆山形県米沢市・おーすん
★ラストまで行けるの？体験版やったときは開始数秒でゲーム・オーバーに（泣）

◆大阪府豊中市・藤井朱丸
★ギルティは一部で大人気です。発売時は品薄だったし。仲間内で遊ぶのが楽しい

◆熊本県熊本市・特異点
★大きな花がポイントだね。特異点さんの描く女の子はいつもかわいい…つぎは私を…

◆神奈川県横浜市・ぐりん
★発売からだいぶたったし、もうクリアした？…何度書いたかな。…いいゲームだね

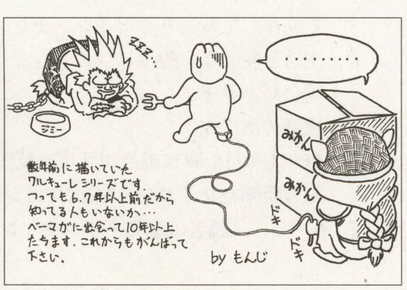
◆福岡県北九州市・源平
★ゼノギアスのイラストはこの娘達以外見かけないような…人気ものだね！



◆島根県松江市・とびかげ
★何を勉強してるのかな？人間の生活について、とか？…いびつな身体がなんとも

◆千葉県柏市・和々草
★只今準備中…かき氷屋さん…？お祭りのときは必ず食べないとね

今月の横



◆埼玉県川口市・もんじ
★こんなワルキューレはちょっとイヤかな…（苦笑）。でもなぜジミー？確かに、最近復活したけど…

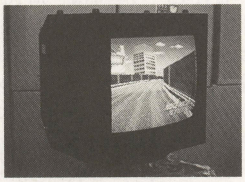
お便り募集中!!

「あくせすROOM」では，みなさんのイラスト，ハガキ，サークル告知等を募集してます。黒インク，ペン等で描いてください。鉛筆，色ペンなどの使用はご遠慮ください。横位置のハガキもちょこっと募集中です。住所・氏名（P.N）を記入のうえ，マイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係まで，よろしくお願いします！

ベーマガ おたのしみプレゼント 9

① キョーワ インターナショナル オリジナルモニタ

中古基板販売で有名なキョーワインターナショナルから新発売されたプライベート用20インチモニタ。一流メーカー（日立）のブラウン管を使用し，縦置き横置きどちらにも対応している。各種コントロールBOX，家庭用ゲーム機にも対応でゲーマー必携の逸品！



提供：キョーワインターナショナル／３名様

② ベーマガ オリジナル・マウスパッド

大人気のくり ひろし先生画のオリジナル・マウスパッド。今月も10名の読者にプレゼント！

提供：ベーマガ編集部／10名

③ Windows95版『ヴァンテージ・マスターV2』ソフト

通信対戦機能を搭載し，人対人に重点を置いて再登場した人気SLG。CPU戦も，新しくなったマップで楽しめるぞ。

提供：日本ファルコム／３名様

④ Windows95版『ゲーミネーター No.1』ソフト

P&A運営のWebサイト「GAMINATOR.COM」を拡大収録。『クエイクⅡ』他人気ゲームのデモ，各種アドオン，追加マップ等が入手できる。

提供：P&A／２名様

⑤ プレイステーション用『シャドウタワー』ソフト＋グッズセット

フロム・ソフトウェアから発売中の3Dダンジョン型RPG。オリジナル・テレホンカードとポスターの3点をセットで。

提供：フロム・ソフトウェア／３名様

⑥『ヴァンテージ・マスターV2』グッズセット

通信対戦が熱いWindows95版『ヴァンテージ・マスターV2』の下敷きと，ロゴ入りキャップ＆ボールペンをセットにして。

提供：日本ファルコム／３名様

⑦『シムシティ 3000』Tシャツ＆ピンバッチ

この秋発売予定の人気SLGシリーズ最新作Windows95版『シムシティ 3000』のグッズを一足早くプレゼント。

提供：マクシス／３名様

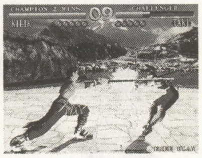
⑧『フルハウス～女優物語』トレーディングカードセット

8月7日に発売のWindows95版『フルハウス～女優物語』初回生産分に6枚封入されているトレカを9枚フルセットで。原画は藤原ひさし氏が担当している。

提供：スターフィッシュ／５名様

⑨『ソウルキャリバー』販促ビデオ

いよいよ登場のアーケード版3D対戦格闘『ソウルキャリバー』の魅力を少しだけ体験できる販促用ビデオ。



提供：ナムコ／５名様

⑩「名古屋ゲートウェイ・カントリー」開設記念グッズセット

直営ショップの名古屋店開設記念グッズの付箋紙，マグネット・クリップ，モーモーキーホルダー，ストレスカウを4点まとめてプレゼント！

提供：日本ゲートウェイ2000／５名様

'98年7月号ベーマガおたのしみプレゼント当選者

【1】『セガサターン・ビデオマガジン』は福岡市・**楠本孝雄**さん他1名
【2】『ワールドカップ'98フランス～Road to Win』ソフトは千葉県松戸市・**中島はるえ**さん他1名
【3】『アーキメディアン・ダイナスティ』ソフトは東京都多摩市・**矢ヶ部孝之**さん他4名
【4】ベーマガマウスパッドは宮城県仙台市・**山家明人**さん他9名
【5】『バスターズ』マウスパッドセットは広島県東広島市・**三渡章友**さん他4名
【6】『スターグラディエイター2』シークレットファイルは北海道札幌市・**清宮 彰**さん他4名
【7】「Cyrix」ボールペン＆消しゴムは奈良県北葛城郡・**米里吉雄**さん他9名
【8】『少女革命ウテナ～いつか革命される物語』テレホンカードは東京都東久留米市・**五十嵐紗織**さん他4名
【9】「DIREC TV」方位磁針は福岡県三潴郡・**福冨和弘**さん
【10】「DIREC TV」置き時計は神奈川県横浜市・**古下竜也**さん
【11】「DIREC TV」Tシャツは長野市・**高橋行尊**さん
【12】『STARCRAFT』Tシャツは埼玉県北葛飾郡・**鹿谷浩一**さん他1名
【13】『デイトナUSA 2』Tシャツは香川県善通寺市・**篠原一太**さん他4名
【14】『ストリートファイターⅢ』カレンダーは愛知県春日井市・**吉澤和寿**さん他4名
【15】『ロックマン』カレンダーは新潟県糸魚川市・**熊谷 望**さん他4名

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。

締め切り：1998年9月7日必着
発表：11月号（10月8日発売）

7月号ゲーム・コントローラ特集プレゼント当選者

①「Virtual Pilot Pro」と「Pro Pedals」のセットは栃木県佐野市・**大矢裕香**さん
②「SIDEWINDER Force Feedback Pro」は愛知県常滑市・**高橋尚義**さん。「SIDEWINDER GAME PAD」は山形県鶴岡市・**井上雄平**さん
③「IF-SEGA/ISA」は埼玉県幸手市・**木村 薫**さん。「IF-SEGA/98」は愛知県東海市・**中武 寛**さん
④「WIZZARD PINBALL CONTROLLER」と「アディクション・ピンボール」のセットは青森県五所川原市・**間山浩之**さん他2名
⑤「THRUST MASTERポロシャツとTシャツ」は愛知県新城市・**竹川友章**さん他2名

SPSスピリッツ

〒960-8151 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社　エス・ピー・エス
TEL：024-545-5777
http://www.sps.co.jp/

やっほ～！　夏真っ盛り，読者のみなさまいかがお過ごしでしょうか？
夏と言えば…，海水浴でしょ，すいかでしょ(?)，キャンプでしょ，花火でしょ。夏ならではの遊びがいっ～ぱいあるよね！　よ～こちゃんは最近，友達みんなで花火大会をしました(と，いってもコンビニの花火だけど)。すっごく楽しかったよ～ん！　川の近くの公園で花火をしたものだから，いっぱい虫に刺されちゃったけどね…。みなさん，花火をするときは虫除けスプレーを忘れずに！？
それでは，今月もSPSスピリッツ，元気よくいってみよぉぉ～!!

AOKI x AOKI

アッチーね最近，暑すぎてクーラーかけっぱなしで寝たら腹こわしたぜ（泣）！
皆さん，くれぐれもクーラーかけっぱなしには気をつけて寝てくだされ。
ギャルゲー特集だー!!! つー事で，１本は８月中発売を予定してます。２本目はヒ・ミ・ツ。どちらもWindows専用ソフトです。美少女特集で登場キャラを紹介します!!!

お知らせ

８月号からＳＰＳの広告ページが「怒首領蜂」の広告に変わりました。「怒首領蜂」よろしくね。今秋９月10日（木）発売ですっ!!!!!

美少女特集１

８月に発売予定のソフトに登場する美少女キャラクター達です。全員で８人の女の子達が登場するんだけど，今月は４人紹介します!!!

◀彼女の名前は一ノ瀬 千穂（イチノセ チホ）。マジメで頭が良くて，ん～っ超カワユイんだっ!! 声優さんは久川 綾さんです！

うおぉぉぉっ！金パチー，▶いや，パツキンお姉さんだーっ！名前はヨウコ・プリーストリーって言うんだぜ　声優さんは富永 み～なさんです！

◀こちらの彼女は早乙女 綾（サオトメ アヤ）。クリクリお目々にキュートな性格。ブリッ子もいいなぁ！声優さんは大野 まりなさんです！

おすまし顔のボーイッシュ▶な彼女は光 有紀（ヒカリ ユキ）。彼女，けっこうクールなんだなぁ。声優さんは桑島 法子さんです！

ギャルゲー情報局通信

実はこのソフトにはオマケが付いているのだ!!!
各声優さんによる目覚まし音声と留守録音声が何とも濃い内容で入っている!!!　ファンならお涙もんのオマケなのだ!!!　必ずGETしようゼッ!!!
近々，ＳＰＳホームページでサンプル配布予定って噂だ……!!!　手に入れたい人は即アクセスしようぜっ!!!

PS怒首領蜂9月発売決定

PlayStation版「怒首領蜂」今秋９月10日発売決定!!!
発売の１～２週間前には全国の販売店店頭に体験版が設置される予定です!!! ３ステージまで遊べますので楽しんでくださいね!

怒首領蜂キャンペーン期間

発売日当日から約２～３か月間。

応募方法

『怒首領蜂』に付いてくるアンケートハガキに必要項目を記入のうえ，余白に『SPSスピリッツ特別キャンペーン係』と必ず書いて，ハガキに50円切手を貼ってお送りください。SPSへの一言もヨロシク!!!　詳細はSPSホームページでも確認してね。
ホームページが見れない方のために，毎月キャンペーン期間等を掲載しますっ!!
お楽しみにっ!!!

バトル棋太平

クライアントソフトウエアはバージョンＵＰしましたっ!!!
ＳＰＳホームページにてバトル棋太平Ver1.1.0.2を無料ダウンロードで配布中です!!!
バトル棋太平サーバへのアクセスカウントは，ついに40,000カウントを超えました!!! バトル棋太平ユーザーの皆さん，いつもログインありがとうございます!　バトル棋太平は今後さらにバージョンＵＰしていきます!!!
『バトル棋太平』には，『リアルタイムチャット』『待合室』『対局観戦』『掲示板』『プロフィール設定』『バナー広告』の多才な機能盛りだくさん!!! インターネット通信が可能であればぜひダウンロードしてください!!!　ＳＰＳスピリッツ読者の皆さん，ログイン待ってますよーっ!!!

SPS回線増強します!

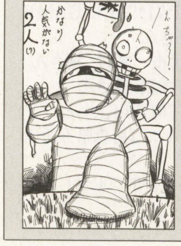
今夏，８月上旬からＳＰＳのインターネット専用回線が大幅増強されます。工事期間は８月最初の週です。一時的にサーバを停止しますがユーザーの皆さんチョットだけ待っててくださいね。
ＳＰＳのホームページやバトル棋太平が一層快適になりますっ!!! ご期待くださいっ!!!

やもんのひとりごと

今回で２度目の登場になる，やもんで～す。
ここまで暑くなると，人間も時折，爆走したくなるのでしょうか？
さーて，初回の珍道中のお話は，トイレにまつわる最近の出来事でも紹介しましょう。
何の変哲もない平和な日々を過ごしていたコンビニの洗面所でのことだった。あまり混むことのないこの空間で，やもんはせっせと荷物整頓をしていました。しかし，トイレに誰かがいるとは知らず整頓をしていたので，出てくる音に気づいて，慌てて片付けに入ったが間に合わず，荷物を両手に抱えて邪魔にならないように避けて待機。が，やもんの目に飛び込んできたものは，女子トイレから出てきた「おじさん」だった!!（そのトイレは!?）一瞬の動揺とともに，標識をパッと見たが，紛れもなく「おじさん」が出てきたところは女子トイレ…。己の立場が間違いでないことに気づくや否や，やもんはその直後「おじさん」と目が合ってしまったっと同時に自ら「どぉ～も…」と頭を下げて挨拶を交わしていた…。「おじさん」の立場と自分の立場を考えて，ちょっと遠くを見るやもんでした。

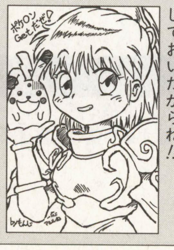
SPSイラストWORLD

今月も本当にたくさんのイラストはがき，とうもありがとね!!　By よ～こちゃん



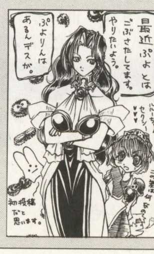
◀千葉県　P・N　鈴木有人
おちゃ～には，思わずにんまりしてしまいました。こういうの好きです!!

◀神奈川県　P・N　ぐりん
ハーピー好き嫌い論争の時代なんてあったのね?



◀埼玉県　P・N　もんじ
あっこさんに，ちゃ～んと渡しておいたからね!!

◀P・N　ストリートおやぢ
ちょっと弱そうな(?)「まぢんさん」だけど，なんかかわいい。



◀山口県　P・N　くにきち（初）
はじめまして，これからもよろしくね！

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540-0037 大阪市中央区内平野町3-1-3

どーもです！毎度お馴染みあなたのはまぁです（…迷惑？）。暑い夏，皆さんはいかがお過ごしですか？私はきっと，この原稿が世に出ている時点では，夏休みも取れずに半分溶けかけていることでしょう。もっとも，昔は夏になるたびに毎日溶けきって一本釣りされたカツオのようにごろりと転がったまま生活してましたが…。皆さんはそんなことがないように，海に山に夏休みをエンジョイしてくださいね。あ，このコーナーを読むのもお忘れなく。では！

カプコンの歴史がここにある！

かつてのカプコンの名作タイトルを集めたあの『カプコン ジェネレーション』。19シリーズ，魔界村シリーズまでは発表済みでしたが，残りの収録タイトルもついに決定！

第3集『ここに歴史始まる』には，バルガス・ソンソン・エグゼド エグゼス・ひげ丸の4タイトル。第4集『孤高の英雄』にはガンスモークと戦場の狼シリーズ2作。そして第5集『格闘家たち』にはストII・ダッシュ・ターボの3作が収録されます。どれもみなカプコンの歴史を華やかに飾った名作ばかりです。

さて，皆さんのお気に入りのタイトル，想い出のあの作品は収録されていますか？　個人的には初めてやったカプコンのゲームが『ガンスモーク』だった私にとって第4集は涙モノの一品。

第1集は8/27，第2集は9/23に発売予定。第3集以降は毎月発売していきますので要チェック！　温故知新，すべてのゲームの原点をあなたもぜひ体験してみてください！

冴える技，キめる夏。

いよいよ登場した『ストリートファイターZERO3』。皆さんもうハマってますね？（断定）さあ，あなたの腕を試してみましょう！この夏，ZERO3の全国大会が開催されます!!

8月中に全国500店舗にて予備予選を開催。ここで勝ち抜いた方は，9月に行なわれる全国8地区での予選大会でのシード権が得られます。

負けてしまっても，ハガキによる応募で地区大会には参加可能。参加希望の方は往復はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号と希望する参加地区（東京・大阪・名古屋・札幌・仙台・新潟・岡山・福岡）を一つ明記し，返信用ハガキにあなたの住所・氏名を記入のうえ，

〒540-8779　大阪東郵便局留カプコンスーパーバトルトーナメント　一般受付け係までご応募ください。締切は8月末日。

各地区からの代表が集う決戦の場所は，10月の東京ゲームショウ！　腕を磨いて待て!!

はまぁの部屋（徒歩5分）

住宅情報ネタがいつまで続くのか!?という疑問はさておき…夏，ですねぇ。ワールドカップも開催国の優勝で無事終わり，参議院選挙と合わせて7/12は眠れない方も多かったことでしょう（しかしいつ原稿書いてるのかがバレバレですな）。

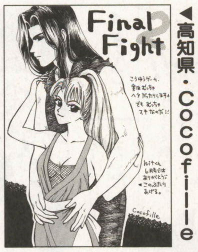
隣にも書きましたけど，この夏を過ぎればゲーム好きにはたまらない秋がやってきますな。AMショーにTGS…我々にとってはなんだかんだで疲れるけれど，ユーザーの方と直接触れ合える大切な機会。今年のショーでカプコンが皆さんにご用意するのは…って，まだ書けないってーの(笑)。

とりあえずわかっているのは，TGS会場でZERO3の全国大会決勝が行なわれること。いやー，楽しみですね。一度世に出してしまうと，あとは我々の想像を超える世界が繰り広げられてしまうので，本当に楽しみですよ。どんなキャラがどんなISM（イズム）でどんな闘いをしてくれるのか…。なにしろ人数が多い＆イズムセレクトがあるのでまるで予想ができません。ぜひともいままでの常識にとらわれない，あなただけの闘い方を生み出してください。そんなこんなで夏休み。気温の暑さ以上に熱い夏になりそうですね。

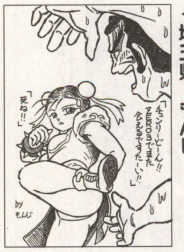
夏といえば山とか海が相場と決まってますけど，逆にそうじゃない過ごし方っていうのもいいんじゃないかと思います。私がそうできないから言ってるんじゃないですよ！信じて!!悲痛な叫びでまた来月!!

イラストギャラリー

このスペースで色々と書いている効果がいよいよ表れてきたのか（悪影響？），なんかコメントが多くなってきましたよね。個人的に凄く嬉しいです。イラストを選んでいるだけでもなかなか楽しいです。ご意見ご感想，どんなものでも構いませんので。あ，でも不幸の手紙だけはご勘弁を…。



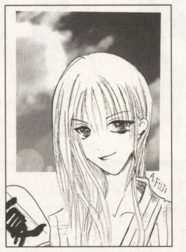
むっちゃ懐かしい！　しかも2ってとこがいいですね。ちなみに見事ダービーははずれました（お約束ですな）。
◀高知県・Cocofille



…あのー、私、実は本田を使ってたんで今回はノーコメントということで。しかし何故九州男児？
◀埼玉県・もんじ

本当は表に書いてあるバレッタも載せたいんですけど…。じゃあ、あったら書きやすいんでしょーか？（お馴染みトーク）
◀北海道・月夜見猫

▶大阪府・藤井朱丸
まさしくポケットファイターのモリガン！　でもちょっとリアルバージョンってとこ。出来れば全身のイラストが…（妄想）。



▶山口県・くにきち
大感激！わざわざありがとうございます！でも年齢がちょっと離れてるかも…。私もおじさん、なんでしょうかねぇ？

インターネット カプコンホームページ アドレス
http://www.capcom.co.jp/

カプコンソフト情報

大阪	06-946-6659
東京	03-3340-0718
札幌	011-281-8834
松山	089-934-8786
名古屋	052-571-0493
仙台	022-214-6040
広島	082-223-3339
福岡	092-441-1991

CAPCOM WORLDへの質問はイラストは
〒141-8715 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン
編集部「CAPCOM WORLD」係まで

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

マイコンBASIC SEGA OFFICIAL VARIETY SPACE

◀轟沈号

竹崎 ベーマガ読者のみんなー，今月はビッグなお知らせがあるぞっ！

奈美 な，なんとっ！ Dreamcast用の第1弾として，ソニックチームの新作タイトルの制作発表会を行なうことが急遽決定しましたっ！

竹崎 その名も「SONIC Adventure 制作発表会」！ みんなと一緒にこの発表会を行なうべく，今までちゃくちゃくと準備してたんだぜー！ やっと，お知らせできる時がきたのだ！

奈美 そうなんです！ この発表会は，一般の方もご入場できますので，これをお読みの皆さん，どしどし参加してね。

竹崎 日時は，8月22日（土）！ 発表会は2回の開催を予定しているんだ。第1回は，10時開場の11時開演。第2回は，13時半開場の14時半開演だよ。

奈美 イベント内容はどちらも同じですよ。

竹崎 場所は，東京国際フォーラムのホールA。

奈美 これは「Dの食卓2」の発表会と同じ場所ですね。

竹崎 最寄駅はJR・山の手線の有楽町駅。東京駅からも一駅だから，夏休みを利用して来た人にとっても，交通の便が良さそうだね。

奈美 入場は太っ腹の（？）無料！ チケットは不要です，が…。

竹崎 早いもの勝ちなので，満員の際や開演後の入場に関しては，お断りする場合もあります。ご了承下さいませ。

奈美 一度に5千人入れる会場なので，計1万人の方がご覧になれますが，どーしても！ という方は早めに行かれたほうがいいかもしれないですね！

竹崎 でも，徹夜はやめようね。

奈美 そうですね。朝から来ましょう！

竹崎 入場された方にはもれなく，ここでしか手に入らないお土産も用意してるので，お楽しみに！ せがた三四郎も応援に来るぜ!!

奈美 今回，セガパートナーズ（セガ公式ファンクラブ）のメンバーは優先的に入場できるシステムとかも考えてるんですよね？？？ とゆーことは…竹崎さんも私もパートナーズのメンバーだから…（ニヤリ）。

竹崎 アホか（笑）当日は当然仕事に決まっとるやないか！

奈美 ああっ，やっぱりー！

竹崎 と・に・か・く・っ！「SONIC Adventure」の画面は俺も見たけど，スゴかったぜっ！

奈美 あれが動くなんて，ちょっと信じられない感じがしますよねっ！

竹崎 発表会に参加して，キミも歴史の目撃者になるのだっ！

奈美 ではでは，続いてのお知らせ！ Dreamcast対応のタイトルが，また一つ決定ぃ！

竹崎 じゃーん！ 映画も公開され，話題沸騰中のGODZILLAがDreamcastでゲームになるぞっ。タイトルも，まんま「GODZILLA(仮)」だっ。

奈美 サターンでも昔，ゴジラのソフトが出ましたが，今回の「GODZILLA(仮)」は，プレイヤー自身がゴジラとなって実在する大都市で暴れまくる！ というゲームなんです。面白そうでしょ!?

竹崎 プレイヤーキャラはゴジラだけじゃない！過去のゴジラシリーズに出てきた怪獣もゲームに登場するぞ。

奈美 そしてもう一つ，この「GODZILLA(仮)」は先日発売されたビジュアルメモリ用ゲームの「あつめてゴジラ ～怪獣大集合～」のデータとも連動！「あつめて～」のデータで「GODZILLA(仮)」に何かが起こる!?

竹崎 Dreamcastとビジュアルメモリの連動による新たな遊びをぜひキミも体験してくれ！

奈美 Dreamcast版「GODZILLA(仮)」は，年内発売予定，価格は未定です。また詳細が決まりましたら，お知らせしますね！

竹崎 7月11日の映画公開に合わせて先行発売した「あつめてゴジラ」が初日で完売してしまい，ご迷惑をお掛けしましたが，7月30日から一般のお店でも販売を開始してるので，買えなかった人も，これから買おうと思ってる人も，買ってね！

奈美 先月号で「あつめてゴジラ」の価格が5,500円となっていますが，2,500円(税別)の間違いです。ごめんなさーい。

竹崎 やけに高いと思ったよ。

奈美 すいませんですー。ではでは気を取り直しまして…全国1億8千万人のせがたファンの皆さま，お待たせしましたっ！

竹崎 せがた三四郎がついにゲームになるぞ！

奈美 サターン版「せがた三四郎(仮)」は，ミニゲーム集になる予定！ あんなせがたや，こーんなせがたも，ミニゲームにっ！

竹崎 「せがた三四郎(仮)」は，10月23日発売で5,800円だ！ という訳で，また来月！

◀ししんのし

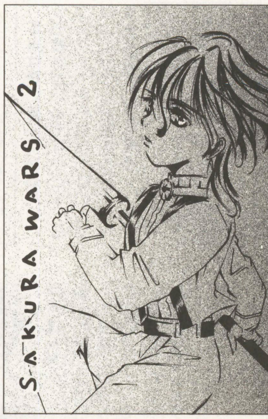
この味のあるキャラクター。…好きです

◀もんじ

私もアイリスに同じことを言われました（笑）

◀もけけ

エーベルスがいないー!? アレ、左下にいるのは…?



◀キング オブ 深夜バス

今月は「サクラ2」より、レニが2枚!

このコーナーを充実させるための，ご意見，おたより，イラストなどなどクビを長くしてお待ちしています。採用の方には特製テレカなど，非売品セガグッズをプレゼント。SEGA竹崎がおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここや!!

〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス CSプロモーション部「竹崎のベーセガ」係

コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105-6021東京都港区虎ノ門4-3-1■

最近の衝撃は，やはり「ムトゥ～踊るマハラジャ」でしょう。噂に違わずコレは凄い。鑑賞中は極楽ですから。キッチュな映画といろんな音楽が好きなあなたは，「ムトゥ」上映の機会を見つけたら絶対観よう／　即，観よう。絶対，損しません。

てな具合で，「ぼくたちも負けずにこんなどえらいエンターテインメントを提供しなきゃなあ」と決意も新たにしたのでした。ちょっとまじめ。

Vol.2でるよ

全国で5000ガロンの涙が流れた「彩のラブソング」の，ドラマCD化第2巻が発売になるよ。

文化祭を目前に控えたきらめき高校を舞台に，いつもの学園生活とはチョット違う，彼女たちに出会えます。vol.2では紐緒さんが科学部をやめたり，如月さんが演劇部に参加したり，みのりちゃんがバザーの場所取りに燃えたりする中で，『彩のギター』と片桐さんが急接近。そして鈴音ちゃんは不安の色が隠せず…と，それぞれが，それぞれの文化祭に向けてますますがんばっています。

ドラマの内容以外にもCD EXTRAのビジュアル集だのキャストが総勢20名だのRSS録音だの「乙女想夢」歌：黒崎彩子（古式ゆかりcv）だのそれの譜面付きだの九伊豆戦隊カルトマンだの初回特典オリジナルタトゥーシールだのピクチャーCDだの話したいことはたくさんありますが，それは見てのお楽しみということで。

8月7日，あなたと「DRAMA CD彩のランキング with you vol.2」が出会う日です。

流石野の言い分

全国204万7千96人（←のべ）のときめきメモリアル大好き野郎どものみ・な・さ・ま♥いかがでした？　金月真美さん久々のシングル「ときめきのオルゴール」。ときめき度満載でとってもHappyな仕上がりだったでしょ？　フフフ（←自己満足）。さてさて，夏は色々なスポーツが非常に沢山行なわれる季節でありますが，よくよく考えてみると，いろんなスポーツで最後まで勝ち抜いていく人やチームってたった一つなんですよね。優勝チーム以外って必ず“負ける”ことによって終わっていくじゃないですか，そんな人たちのための曲を虹野沙希ちゃんが歌ってくれます。シングルのタイトルは「涙のエール」，いかにもって感じでしょ？　8月21日発売，お楽しみに。そして9月4日にはいよいよ朝日奈夕子が発売だぁ！こちらもお楽しみに♥

夏にはご用心の巻

8月といえば暑い。暑いときには風鈴だ。風鈴といえば，アヴェ鈴。こんにちは，みなさんお元気ですか？

アヴェ鈴（男子です）は，夏風邪ひいてまんねん。つらーい。みんなは，朝昼晩ちゃんと食べて，ドント・キャッチ・コールドですな。よって今回は，病床よりお送りするスペシャルでーす。

この前発売になったCD「beatmania 2nd MIX complete」は聴いてくれているかな.?　ベーマガさん先月号の付録とこのCDは，beatmaniaを遊びつくすには，欠かせないアイテムだ。まだの君は，早々に入手すべし。上達まちがいなしだよ。

今日のアヴェは風邪で外にでれないから，CD聴いてヴァーチャルbeatmaniaを頭の中でやってしまいました。聴くbeatmania。これは，効くぜ。（なんちゃって。オイ。）

皆の衆，驚くべし。お宝コレクションのラインナップを見てみよう。感動・伝説・喜怒哀楽・老若男女・心頭滅却・悪霊退散級のゴージャスボム。
この，盆と正月を足してクリスマスを掛けたほどの，大復刻CD軍団。買い逃した君は，今度こそ要予約でございます。懐かしくて新しいゲームミュージックの殿堂。君もお宝を掘り起こせ！

コナミお宝ゲームミュージックコレクション（以下同シリーズ10タイトル）9月23日発売予定
悪魔城ドラキュラベスト
悪魔城ドラキュラベスト2
パロディウスだ！～神話からお笑いへ～
沙羅曼蛇～Again～コナミ矩形波倶楽部
THE CYBER PUNK ADVENTURE SNATCHER
MIDI POWER バージョン1.0　X68000コレクション
MIDI POWER バージョン2.0　X68000コレクション
コナミMSXスーパーベストアンティークス
XEXEX　コナミ矩形波倶楽部
矩形波倶楽部

1998年，夏。世紀末堕天使，降臨ー その名は，桃天使（ももてんし）！

この夏，コナミよりインタラクティブアニメ「DANCING BLADEかってに桃天使！」が発売されます。インタラクティブアニメって何？　と思われている方も多いと思いますが，これは「プレイステーションをメディアにした視聴者参加型のアニメーション」，つまり，見るだけでなく参加できるアニメなのです。

そんな桃天使ですが，CDもこの8月を皮切りに，続々登場いたします。

第1弾は8月7日に発売されるシングルCD「Believe」。これは「かってに桃天使！」のオープニングテーマで，もちろんエンディングテーマの「この空の永遠のように」も収録されています。

歌うはヒロイン・桃姫役の桑島法子さん。桃天使ワールドの幕開けを飾るこの2曲は，ココロに強く，激しく，そして優しく響いてきます。必聴です。

続く第2弾が「DANCING BLADE かってに桃天使！オリジナルサウンドトラック」。本編で使用された音楽を完全収録したこのアルバムは9月4日発売。テクノロジーとノスタルジーがカオスのごとく混在する様は，まさに桃天使ワールドの核心。桃天使コレクションカードが当たるSE（効果音）当てクイズ企画もあります。参加してね。

そして第3弾は10月9日発売の予定。ドラマあり，歌ありのバラエティアルバムを現在鋭意制作中です。楽しみにしてください。ということでコナミレーベルのニューフェイス・桃天使シリーズですが，ひとつ可愛がってやってくださいまし。これからもよろしく♥

フレンドリー安田VS“アンチ巨人”野口

フレンドリー安田（以下フ）おい“アンチ巨人”野口！……って，なんて呼びにくい名前だ……」

“アンチ巨人”野口（以下ア）「ふふふ……誰かと思えばフレさんっすか」

フ「フレさん？　俺？」

ア「ふふ，他に誰がいるってんですか，て，なんでしたっけ？」

フ「あ，いや，ちょっと小耳に挟んだんだけどな，小島監督関係のCD……」

ア「ふっ，“SNATCHER>>POLICENAUTS　小島秀夫監督作品音楽集　黒盤”のことっスね」

フ「おう，それそれ……それってどんなCDなんだ？」

ア「ふふふ……かつての小島監督の名作「SNATCHER」「POLICENAUTS」に関係する，ゲームサントラやアレンジ曲なんかから厳選した12曲に，今回新たにアレンジした曲を6曲も加えた超カッコイイ，コンピレーションCDっス」

フ「おっ，これがジャケットか……サイバーな感じだねぇ，これ小島さん？」

ア「ふふふ……そうですよ」

フ「黒盤ってのは？」

ア「METAL GEAR関係のコンピレーションを赤盤として制作中なんですよ。この2枚のブックレットを一つに合わせると……」

フ「まあまあ，今はその辺で……」

ア「ふふふ……」

フ「それにしても，小島監督作品関連の音楽は名曲が多そうだね」

ア「ふっ，そりゃそうでしょうよ，でも名曲ぞろいは小島関連曲だけじゃないっスよ」

フ「強引に矩形波ベストの話題に突入する気だな？」

ア「ふふ，矩形波倶楽部&コナミ矩形波倶楽部BESTvol.2ですね。選曲で泣いている人がいましたよ，リクエストに応えつつ，新音源も入れたいって……ふふふ……」

フ「過去の矩形波曲を全部聴いたらしいね，あの人。昔のライブや限定版からの音源も入れたらしいけど……」

ア「いいよ，あいつは，ちょっと泣いたほうがいい」

フ「ふふふ……どれだけの女の子があの人に泣かされたかっ！わっ痛っ！」

ア「ん？　どうしあてっ！　痛たたたたたたぁぁ！」

あの人「公共の場でのウソはやめい！“みつめてナイトconcerto”をヨロシク！（去る）」

フ「いたたた，コンチェルトね。これまたいい仕上がりだね，クラシックやらピアノソロやらジャズから……」

ア「ふふっ，ピアノコレクションのスタッフが腕によりをかけましたって感じっスね」

フ「夜に1人で聴くのもいいね」

ア「ふっ，そろそろまとめておきましょう，“SNATCHER>>POLICENAUTS　小島秀夫監督作品音楽集　黒盤”が8月21日発売」

フ「矩形波倶楽部&コナミ矩形波倶楽部BESTvol.2が9月4日」

ア「ふふ，“みつめてナイトconcerto”も同じく9月4日っスね」

フ「ところで，おまえ，なんでいちいち笑うの？」

ア「ふふふ……」

みつめてナイト班の苦心惨憺

「DRAMA CD みつめてナイト 第2巻 真実～TRUTH～」は8月21日発売です。が，例によって，ゲームのネタバレ防止のため，ここでストーリーをご紹介することはできません。

そこで！ストーリーは伏せたまま，「こんなシーンがあるよ」と断片的にご紹介してみることにしました。各シーンは，もちろん順不同です。

1. レズリー・ロピカーナさんとお連れさんがレストランのテーブルについています。給仕しているウェイトレスは楽しそうに笑っていますが，客の2人は少し不満そうです。

2. 暗い夜道をハイヒールの女性が歩いています。誰かに後をつけられているのですが，彼女の進む先は，行き止まりではありませんか！

3.「女剣士がドルファン軍の傭兵と一騎打ち！」町では人々が大騒ぎです。ロリィ・コールウェルさんはその人混みの中で，知り合いの顔を見つけます。

4. 嵐の中をジーン・ペトロモーラさんが馬車を駆るシーンが唐突に出てきます。彼女を出迎えているのはナイズバディな看護婦さんです。

5. ソフィア・ロベリンゲさんとライズ・ハイマーさんが病院で話しています。誰かが病気なのでしょうか？　でも，いつもは冷たいライズさんの表情が少し柔らいでいるようです。

……ほんの一部をご紹介しましたが，どんな感じのドラマか，おわかりいただけたでしょうか。なに，わからない？う～む，あとは実際に聴いていただくしか。

ということで「DRAMA CDみつめてナイト 第2巻～TRUTH」よろしくおねがいします。歌2曲入りです。このCDは，ゲームをプレイしまくってから聴いていただいたほうが，より楽しめるようですのでご参考まで。

いわきちお兄さん（ダメな人間）の墜落人生紀行 第4回　イラスト届いてうれしいねの巻

仕事に詰まった!?　そんなときは「メタルギア」！現在，みなさんよりひと足お先にサンプルをプレイ中です。1日の仕事の終わりにやっているので「ゲームは1日一時間」という高○名人の教えを守りつつ。でも，なかなか話が進行しないっちゅーか，死んでばっかり。なんでだ！　ヘタだからだ！　放っておいてくれ！　それはともかく，音楽がかなりいい感じなのでCDが出る際にはよろしくお願いしますね。ホント，かっこいいってばさ。

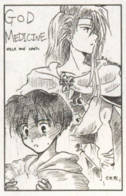
ってことで，先々月号から募集したイラストなんですが…。なんだ，募集すればちゃんとくるんじゃないですか。いままで味も色気もなかったのがウソのようです。でも「サーカスチャーリー」が1枚しかこなかったのが不満！…いえ，冗談です。きただけで満足です。

それにしても，描いてくれた人の半数以上が女の子というのにちょっと驚きでした。ベーマガって実は女の子読者が多いのかな？…えっと，個人的なお便り，待ってます（真面目）。

あ，忘れてた。今月のお題。それじゃここは，女の子読者を狙って「みつめてナイト」でいきましょう！　でも別にあんまり気にしないでください。イラストが届くだけで，私はシアワセです。

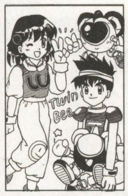
ではでは，よろしく!!

◀P・N・みのむし　いつもお便りとか色々ありがとう。「サーカスチャーリー」を描いてくれたのはキミだけだ！「クォース」も届いているけど，それはまた今度ね。すまん。



◀P・N・月夜見猫　「懐かしいなぁ。むかしオレ，これの開発やってたんだよ」（by流石野孝）むかしのゲームをほじくり返せばスタッフの過去が赤裸々になる!?　みんなで探そう！

◀P・N・香菜薫　ソフィアとパン屋のスーですね。ふたりとも笑顔がいいんですよ，これが。実はぼく，スーとは誕生日が1日違いなんですけど…。ええ，どうでもいい話です。



◀P・N・あるむ　今年で5周年を迎える「ツインビーPARADISE」。でもゲームの「ツインビー」は2000年で15周年とかだったりするんですよね。おお！　なんか区切りがいいぞ。

KONAMI INTERNET RADIO STATION
db・FM
http://www.konami.co.jp

URL　http://ww.konami.co.jp/kme/db-FM/
E-mail　kme-info@konami.co.jp

TG ステーション

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATY
株式会社テイジイエル
〒530-0037　大阪市北区松ヶ枝町1-3高松ヶ枝ビル

ダンジョンRPG“エンブレイス”好評発売中!!

EMBRACE

エンブレイスが発売されてしばらく経ちました。もうクリアした方も多いことと思います。

どんなキャラクター・モンスターでも仲間にできるのがこのゲームの特徴です。全部のキャラクターを集めてみるのもいいかもしれませんね。

モンスターは倒せば仲間にできますが，村人たちはそれぞれ条件を満たさなければ仲間になりません。

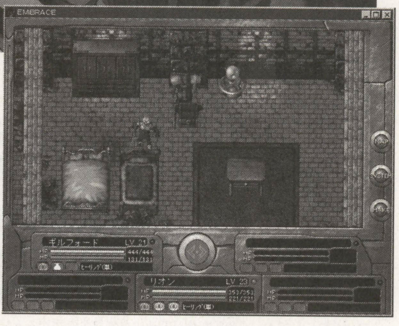
今回は特に仲間にしにくい村人について，ヒントを載せましょう。

酔っ払いのオジー

ダンジョン探索が終盤に入る頃になると，村から酔っ払いの姿が消えているはず。

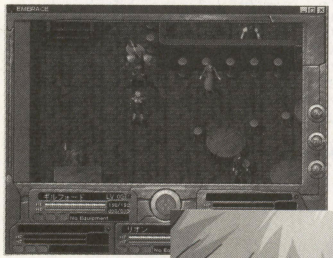
実は，この酔っ払いのおっさんは事態を解決するために，自らダンジョンに乗り込んだのです。

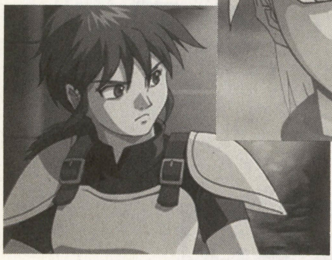
地下倉庫や洞窟のあたりをうろついているので，見つけてみましょう。



村の青年

宿屋の1階でグチをこぼしている青年です。谷間エリアのどこかになっているブドウを見つけ，彼の下へもっていけば，彼も希望をもって戦いに参加するようになります。





ねこ

村に帰るたびに居場所の変わるラブリーな白猫も，実は仲間になるのですが，手順はかなり複雑。

まず，洞窟内にある池の周りを歩いて，“さかな”を見つけ，猫にあげましょう。喜んでくれます。

塔に進むと，塞がれて入れない扉があるはず。小さな生き物なら通れそうな隙間を見つけたら，村に戻りましょう。猫がきっと力になってくれるでしょう。

おばさんと犬

無鉄砲少年アルの母親と飼い犬です。アルを連れていると，仲間になってくれます。

どうですか？ 犬猫やネズミ，コウモリなどで小動物だらけのパーティーを作るのもまた一興です。ぜひ試してみてください（役にはたたないけど）。

イラストハガキ大募集!!

宛先：〒530－0037
大阪市北区松ヶ枝1-3高栄松ヶ枝ビル
㈱テイジイエル「TGステーション係」
どんどん応募待っているよ！！！

今月のイラスト

◀高知県高知市
Cocofileさん
いつもありがとう。何と今回は本人と彼氏のプリクラが貼ってあった。

▶群馬県桐生市
藤峰さん
ゲームのしすぎで目が痛いそうです。気をつけてね。

◀埼玉県川口市
もんじさん
綿貫弓子ちゃんを描いてくれました。上手ですね。テキトーじゃないよ。

インターネット ホームページ

いよいよTGLもホームページを開設したぞ!! 内容も，どんどん充実していくので，これからもよろしく!!

URLhttp://www.tgl.co.jp

スタッフ募集のお知らせ

当社ではゲーム開発スタッフ及び営業のアルバイトを募集しています。詳細は当社担当までお問い合わせください。

職種：アニメータ，グラフィック，プログラム
（家庭用ゲーム機，制御系経験者可）
シナリオ，ハードウエア，営業
連絡先：06-354-8721（代）
総務部　中島
勤務先：大阪北区（南森町）

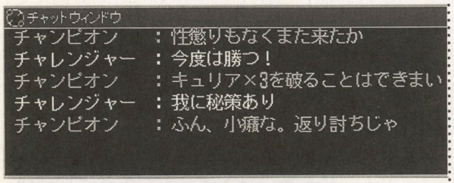
Falcom® NEWS EXPRESS

日本ファルコム株式会社
〒190-0012東京都立川市曙町1-14-13
TEL042-527-6501
FAX042-528-2714

スタッフ募集中
採用担当BFN8係
http://www.falcom.com/

誰でも楽しめる通信対戦

ヴァンテージ・マスターＶ２が発売されて１か月。もう通信対戦しまくっている人も多いと思うけど，まだ通信対戦の体験がない人へ，対戦相手を探すのが大変だとか，通信だからといって，そんなに難しく考えなくても大丈夫です。気軽にだれでも楽しめますし，人対人の対戦はＣＰＵ戦にはない楽しさがあります。ファルコムホームページに，対戦相手を探す専用チャットコーナーもありますし，インターネットの環境がなくても，パソコンが２台あれば，シリアルケーブルを接続するだけで，特に設定も必要ありませんので，まだの方はぜひ通信対戦を体験してみてください。ヴァンテージ・マスターＶ２がもっともっと面白くなります。



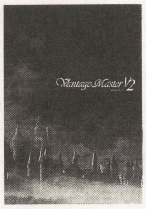
▲チャットでの会話も楽しいぞ！

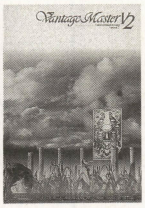
日本・韓国・台湾 3国対抗戦決定！

先月号で，台湾との対抗戦もあるかも？　と書いていたけど，本当に日本・韓国・台湾の３国での対抗戦の開催が決まったぞ！　しかも日本と韓国のチャンピオンが台湾に招待されての対決だ！　アウェイだけど，気持ちとしては日本代表に何とか勝ってもらいたい。ともあれこの対抗戦に勝った人が，アジア最強マスターと言っても過言ではないだろう（現段階では世界チャンピオンだ）。がんばれ日本！

マニュアルが２種類!?

気づいた方もいると思うけど，実はヴァンテージ・マスターＶ２のマニュアルは表紙が２種類あります（ブックレットではなく）。これは表紙のデザインを決めるとき，二つの候補があり，どちらのデザインも捨てがたかったのでぎりぎりまで迷ったあげく，異例の表紙２種類となったわけです。





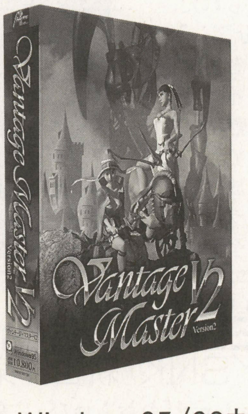
あなたのマニュアルはどっちのタイプ？（マニュアルの内容は同じです）

V2グッズをGet?

ヴァンテージ・マスターＶ２の販促用に作られた帽子，ボールペン，下敷きを各誌でどーんと大プレゼント！　レアなグッズをどーしても手に入れたい人は，各誌の読者プレゼントコーナーを要チェック！

プレゼント予定誌名

・マイコンBASICマガジン・ログイン・コンプティーク・週刊アスキー・じゅげむ・ぱそ・Hello！PC・Oh！PC・Mobile PC・DOS/V USER・DOS/V POWER REPORT・Windows Start・CD-ROM fan・アスキーDOS/V ISUEE・電撃王・遊ぶWindows・日経クリック・ソフマップワールドハイパー・ヤングマガジン　他



好評発売中!

通信販売でも購入できます。簡単便利なファルコムホームページのオンラインショッピングコーナーをご利用ください。ヴァージョンアップサービスも実施中！

Windows95/98対応

イース・エターナル 通常版 緊急発売！

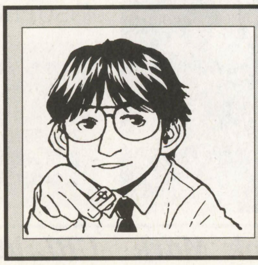
4月に発売されて，大好評だった「イース・エターナル」のWin98対応版が8月28日に発売されるぞ。今回はEasyモードが付いているのでARPGが苦手な人にもGOODだ！

秋から年末，そして来年にかけて 期待の新作続々！

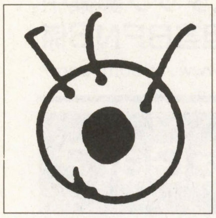
ヴァンテージ・マスターＶ２が発売されたばかりだけど，秋から新作ラッシュが始まります。現在開発のほうも順調に進行中です。これからもファルコムから目が離せない！　今後詳しい内容をどんどん紹介していきますので，お楽しみに！

今後のラインナップ Windows95/98対応

「モナークモナーク」
「ブランディッシュ４　眠れる神の塔」
「新 白き魔女」
「新 朱紅い雫」
「英雄伝説Ｖ（仮）」



今まで名称未定で謎の新作だったタイトルがいよいよ発売されます。今後の情報に乞うご期待！



夏休みだよっ! 全員，きゅうぎょう!!

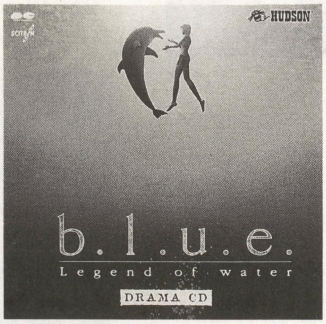
―ダメだこりゃ

㈱ポニーキャニオン
〒102-8487 東京都港区虎ノ門2-5-10
映像制作1部　企画2課

CD 98.8.5 ON SALE ¥2,940(税込)

b.l.u.e legend of water
HUDSON

ハドソンの遊泳型海洋アドベンチャーゲーム「b.l.u.e」が早くもドラマ化。ではちょっとそのサワリを――夏休みを利用して海洋調査基地〈ノーザンクロス〉にやってきたマイア。彼の父親がその国際海洋調査チームのリーダーを務めているのだ。マイアは，チームが発見した伝説のムーの神殿と思われる遺跡発掘を見学する。が，彼には，遺跡的価値以上にもっと大切な何かがそこにあるような気がしてならなかった。そう，マイアには，昔からよく見るこんな不思議な夢があったのだ。「来るのだ，ここへ……マイア，お前には使命がある……」――自分の中に秘められた，遥かなる神秘"自分探し"の旅。主役のマイアを宮村優子，一緒に旅するイルカのルカを氷上恭子が熱演！ 聴いて下さい泣いて下さい。ゲムドラナイト未放送シナリオと超ギャグドラマ裏ドラナイトを含む完全版だ！



CD 98.8.19 ON SALE　2枚組¥2,310(税込)

探偵神宮寺三郎　夢の終わりに 10th ANNIVERSARY SPECIAL ALBUM
DATA EAST/ GAMADELIC

メデタイめでたい，こんぐらちゅれーしょん。そう，神宮寺シリーズ祝！「10周年記念アルバム」が登場で～す。新作「夢の終わりに」はもちろんのこと，ゲーマデリックのスーパーメドレーアレンジ，歴代シリーズのＢＧＭ集，名セリフ集，「未完のルポ」名場面集等々を盛りこんだ，これぞ，神宮寺のすべてを収めたＣＤ２枚組スペシャルサウンドアルバム！ が，何といっても大目玉は「JINGUJI MEDLEY」でしょうねえ。ゲーマデリック＆ＳＡＸ小池修さんの演奏による，まさに神宮寺サウンドの歴史そのもの。８分間余りにわたるその力作を存分にお楽しみあれ。オールカラーブックレット付き。

CD 98.8.5 ON SALE ¥2,940(税込)

NEO･GEO･DJ Station in
ねおちゅぴ／SNK 新世界楽曲雑技団

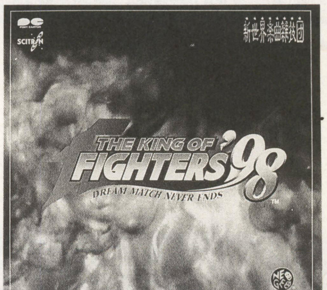
あ，あのDJ Stationが「ねおちゅぴ」に乗っ取られたあっ!? なんつってね。これはですねえ，ＳＮＫキャラによる大人気の企画アルバム「DJ Station」。話題騒然のライヴＣＤに続いてついに登場っす！　今回はＳＮＫの人気ラジオ番組「ねおちゅぴ」をホームグランドに，音楽にドラマ，そして笑いと感動を繰り広げた掛け値なしの傑作となりました！　キャストは生駒治美（ナコルル，ブルー，マリー，キング，ミカ）を筆頭に，神谷けいこ(リコルル，タケシ)，金月真美(李香緋)，麻績村まゆ子（一条あかり），安井邦彦(八神庵)，野中政宏（草薙京）……豪華出演者がお送りする「ココまでやっていいの!?」的SUPER アルバムです。

ねおちゅぴ好評放送中！　パーソナリティー生駒治美，神谷けいこ。ラジオ大阪（毎週日曜日23時30分～），ラジオ日本(毎週土曜日24時02分～)，東海ラジオ（毎週月曜日23時30分～）

CD 98.8.19 ON SALE　2枚組¥2,310(税込)

THE KING OF FIGHTER'S98
SNK 新世界楽曲雑技団●

じゃじゃーん今年もやってきました，ＳＮＫ対戦格闘の祭典「THE KING OF FIGHTERS」がっ！　何ってたって今年はスタートの94年から５年目ということで，ひとつの区切りにあたるわけでして。ゲームはもちろん，サウンドもまさにお祭り状態。昨年を大きく上回るキャラクター数38人は壮絶の一言。オリジナルＢＧＭ全曲，ボイス＆ＳＥコレクション，新曲，お馴染みの曲，懐かしい曲などなどを盛りだくさんにボリュームたっぷりに２枚組で発売します！　オールカラーブックレット，楽譜シート付き。



〈NEXT COMING SOON〉―●CD98.9.2 ON SALE―RADIO DRAMA―子安・氷上ぷれぜんつ　ゲムドラナイトスペシャル「大正浪漫雑記帳」¥2,940(税込)●CD98.9.18 ON SALE「ザ・キング・オブ・ファイターズ　京」／SNK夢工房 ¥2,310(税込)●THE KING OF FIGHTER'S98／SNK新世界雑技団　¥2,940(税込)●「BEAST BUSTERS―SECOND NIGHT MARE―」／SNK新世界雑技団　¥1,890(税込)●K.O.F. THE BEST―Selected by Characters―／SNK　¥2,940(税込)●侍魂THE BEST――Selected by Characters―／SNK　¥2,940(税込)

●*CHECK! Book Mark　URL:http://www.scitron.co.jp/*

■コナミで学んで、コナミに入社。コナミで夢を現実に！

KCEスクール通信 番外編

年3回発行の機関紙、KCEクール通信の番外編をここですこし公開いたします。

現役学生3人に、KCEスクールを語ってもらう！

「KCEスクール」って一体何でしょう？　そこで学ぶ学生は何をして何を考えてる？

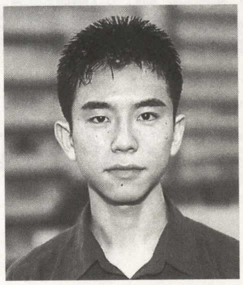
「KCEスクール通信・番外編」です。「KCEスクール通信」とは、KCEスクールが年に3回発行している機関紙で、学生・ご父兄・先生・関係者に無料で配布している情報新聞。その番外編を、公開！

KCEスクールとは、コナミが運営するプロのゲームクリエイター養成スクール。ゲーム制作の3大要素、プログラム、グラフィック、サウンドを学んでいただき、卒業できると全国のコナミ開発会社に就職できる……というシステムです（詳しくは右下のコラムを参照してね）。

では、そこでは何を学び、何を考えているのか？　という現場の声を、在校生のみなさんにお話ししてもらいましょう。

◀道田あやこさん。東京本校・映像デザインコース。個性を持ったキャラデザインを、が目標。

道田あやこさんは、「短大でデザインを専攻していたんですが、ゲームを作る職にどうしてもつきたくて、入校しました。キャラクターデザイン、したいですね。今はまだ基本を勉強中ですが、とにかく"個性"を身につけて、自分が作った作品がみんなに認めてもらえるように、1日でも早くなりたいですね」

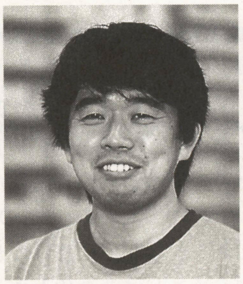


◀濱見吾さん。東京予備校・プログラム基礎コース。アーケードゲームを作る魅力に誘われて……。

濱見吾さんは、「ビジネス雑誌を読んでたらKCEスクールの紹介記事があってこの存在を知りました。プログラマーになりたかったんですね。大学で情報処理を学んでいたんですがアーケードゲームに憧れがあったんです。自分で作ってみたいと。今学校では、プログラムの技術力、個性を磨くこと、それと社会性について学んでいる、という感じですか」

最後に、河合邦明さん。「神戸本校から、7月に、KCE横浜（コナミの開発会社）に併設されている横浜校に進級できました。3Dモデリングの課題が認められたのがきっかけで。今は実際のゲームを作るチームに入って、現場で学んでいます。今まで学校では自分の習作としてデッサンとか実習とかしてましたが、今は自分の作った3DCGが商品に載る可能性があるので……大きな責任を感じます。与えられたことを仕上げる毎日ですが、今後は自分から生み出すことをしていかないと。重要なことですか？　健康管理ですかね（笑）。あと、朝ちゃんと行くこと（笑）」

全員、コナミで活躍できる「プロ」を目指して、日々勉強中なのであります。



◀河合邦明さん。横浜実践校・映像デザインコース。今はKCE横浜で開発チームに入って実践学習。

短期コース、体験セミナー開講！

この夏秋、KCEスクールでいろんな体験を！

KCEスクール（東京本校・神戸本校）では、この10月から短期コースを開講します。コースには……

●3DCGコース（6ヵ月全20回）
（使用機材：Power Macintosh、SGIO2など）
UNIX、そしてマッキントッシュの基礎を学び、Photoshop、SOFTIMAGEを使用して、3DCGムービーを制作します。

●ホームページデザインコース（3ヵ月全11回）
（使用機材：Power Macintosh）
Netscape、Photoshopなどを使用して、HTML、GIFアニメ、サウンド素材などの利用法を学習し、ホームページデザインの基礎を学びます……。

と2つ用意されています。それぞれ昼間部、夜間部があり、もちろん初心者の方でも受講可能です。

また、KCEスクールでは各種セミナー、説明会などを予定しております。

●体験セミナー（神戸本校開催、東京本校は開催済）
神戸本校では、平成10年8月24日（月）～28日（金）で体験セミナーを開講します（有料）。

●夏休み学校説明会（東京本校・神戸本校）
平成10年8月28日（金）の10：00より開催の予定です（無料）。

●KCEスクール体験入学（東京本校・神戸本校）
平成10年8月21日（金）に実施を予定しております（12：00より、無料）。

以上、短期コース、セミナー、説明会など、参加ご希望の方は下の電話番号のKCEスクール入試事務局までお問い合わせください。参加方法、申し込み方法などをご案内いたします。

今後もKCEスクールでは、さまざまな企画、説明会などを計画しております。興味のある方は、ぜひご参加ください！

ひと口メモ

スクール進級システムは？

KCEスクールには「予備校」「本校」（以上は東京・神戸）、「実践校」（全国に10ヵ所）があります。「予備校」は初心者向けの開講。「本校」は基礎は習得できていて、本格的ゲーム制作を目指す方に開講。そして「実践校」は開発会社に併設されていて、現場で学ぶ環境です。「実践校」卒業で、入社決定ということになります。

受講コースには「プログラム」「映像デザイン」「音響サウンド」と、希望進路によって3つのコースが用意されています。

KCEスクール
コナミコンピュータエンタテイメントスクール

平成11年度生募集中！
☎03(3224)0573(代)
●最新情報はインターネットで
ホームページアドレス　http://www.konami.co.jp

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

トレジャー
レイディアント シルバーガン

ボーナス得点に関するフィーチャーが豊富なため，すべてのフィーチャーを把握しておこう。とくに重要なのは，連続して敵機を倒すと得られるチェーンボーナス。敵機の出現位置とタイミングを覚え，倒していこう。まだ，その他にも…。

22,400,090

ECM-SSI-S.I

トミームナコ（群馬））

セガ
ダイナマイト刑事 2

使用キャラにより，難易度が変わってくる。おすすめはエディ。このキャラは，コンビネーション技に長けており，コレを駆使することで敵の体力をごっそり減らすことが可能。パワーアップアイテムと併用し，強烈なコンボをきめろ!

122,980

麦平殺人事件第一話「青木刑事殉職」

レタス702（北海道）

タイトー
サイキックフォース 2012

CPUは，とにかくバリアガードを巧みに使ってくるので，接近戦での不用意なコンボは禁物。逆にこちらが吹き飛ばされ，タイムロスになってしまう。賢い闘いかたは，中間距離からリーチの長い必殺技で，カウンター狙いの攻撃だ。

2'19"39

WILLARDかも？

タイトーINN002スタジアム（大阪）

テクモ／サンソフト
アストラスーパースターズ

CPU戦では，戦闘前の会話モードの選択によりCPUの難易度が変わってくる。選択肢は三つ。つねに一番上に表示されている選択肢を選んでいけば，CPUのランクは低くなる。トップを狙うならCPUのランクは下げて闘ったほうが有利だ!

73,432,800

ああるかもね妻退院

扇ヶ丘レジャーセンター（石川）

『ストリートファイターEX2』キャラ別集計開始！

今月の注目ゲームのトップは，トレジャーの新作シューティング・ゲーム『レイディアント シルバーガン』。シューティング・ファンを興奮させる要素が盛りだくさんで，注目度が高い。このゲームで重要なのが“チェーンボーナス”による点数稼ぎ。同色の敵を3機撃つごとに，チェーンボーナスが最大で10万点まで加算される。自機の当たり判定が小さいので，パターン作りはおもしろいはず。初回トップはトミームナコ（群馬）のS.I氏。コースは2種類あるが，まとめての集計とする。

『サイキックフォース2012』は，前作と同じ最速クリアのタイム集計とする。なおトップのWILLARD氏はショット技の種類が豊富な「利那」を使用。

『ストリートファイターEX2』はキャラ別集計を開始。4人の隠しキャラも含め，全18キャラでの集計（今回は「カイリ」の申請がなかった）。キャラ別トップのほとんどが格闘ゲームに強い店で，トミームナコ（群馬），ゲームコーナーフジ（東京），アイリン夢空間（岐阜）の活躍が目立つ。

『エスプレイド』は，イエローハット（愛知）でカウンターストップが出たが，バグでのスコアということで除外。なおイエローハットでは，どうしてバグったかわからないらしく，情報を求む。

『ストリートファイターⅢ 2ndインパクト』は「ユリアン」と「豪鬼」でカウンターストップ。豪鬼に至ってはDIL氏が2店にて達成している。『ソルディバイド』は，ついに「ティオラ」もおさる氏の手中に落ちた。これでおさる氏の三冠達成‼ 『プリクラ大作戦』は，1，2，3面でスコアが伸びるパターンが見つかったらしく，大幅な更新となった。

（押田隆太，宮崎良太）

■ストリートファイターEX2（カプコン／アリカ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
C.ジャック	1,979,800	GSM-つる	ゲームコーナーフジ（東京）
ザンギエフ	2,196,100	G.CRUSH-MYU	アイリン夢空間（岐阜）
ハヤテ	2,127,900	ゴンベエ	ゲームコーナーフジ（東京）
リュウ	2,659,700	ザ☆キラートマト	Jogo江古田店（東京）
シャロン	1,999,800	G.CRUSH-MYU	アイリン夢空間（岐阜）
ガイル	1,834,000	魔B党-おしょう	トミームナコ（群馬）
D.ダーク	2,039,100	G.CRUSH-CYA	アイリン夢空間（岐阜）
ダルシム	1,879,500	魔B党-おしょう	トミームナコ（群馬）
ほくと	1,891,900	地中海の赤い風㊛	ゲームコーナーフジ（東京）
ブランカ	1,857,800	魔B党-おしょう	トミームナコ（群馬）
ケン	2,124,900	三島　京	ゲームコーナーフジ（東京）
バルログ	2,138,900	ますじ兄貴にささぐ HKK・ブロン(弟)	アイリン夢空間（岐阜）
春麗	2,133,500	中国娘大好き♡	アイリン夢空間（岐阜）
スカロマニア	1,729,700	G.CRUSH-VMA	アイリン夢空間（岐阜）
七瀬	1,917,500	河村秀一	タウンスポットプレイランド（大阪）
シャドウガイスト	2,160,700	灰色	ゲームコーナーフジ（東京）
ガルダ	2,159,800	灰色	ゲームコーナーフジ（東京）

■Gダライアス（タイトー）

ゾーン	スコア	スコアラー	店名
μ	35,943,540	ネットIKASU! T³-WIZ	トライアミューズメントタワー（東京）
ν	38,838,860	T³-K.K 杉浦パワーなし	レタス702（北海道）
ο	54,603,820	CRM-(善)	トライアミューズメントタワー（東京）

■ヴァンパイア セイヴァー（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
バレッタ	1,980,800	Gマニア-(右)	アイリン夢空間（岐阜）
ジェダ	1,577,200	次兄トキ-Hマニア	アイリン夢空間（岐阜）
レイレイ	2,185,600	Dマニア・ぎみ	アイリン夢空間（岐阜）

■ストリートファイターⅢ（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
リュウ	5,497,500	PYO	TAITO INN 町田（東京）
ダッドリー	4,435,000	PYO	TAITO INN 町田（東京）
ケン	5,772,200	PYO	TAITO INN 町田（東京）
ショーン	5,788,000	PYO	TAITO INN 町田（東京）
オロ	6,755,000	CYR-KSL-WARRIOR	TAITO INN 町田（東京）

■エスプレイド（アトラス／ケイブ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
相模祐介	28,880,120	ARL.S	アミューズメントスクエアWING（和歌山）
J-B5th	32,498,530	K.N	タウンスポットプレイランド（大阪）
美作いろり	34,628,840	愚弟(尻)-(尻)マニア	アイリン夢空間（岐阜）

■エアガイツ（ナムコ／スクウェア／ドリームファクトリー）

モード	スコア	スコアラー	店名
スコア	126,750	AGF-FJKⓃ	プレイゾーンJack & Betty山大前店（山形）
タイム	3′33″09	EGC-(神)STR君	荏原ゲームコーナー（東京）

■ストリートファイターⅢ 2ndインパクト（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
ユリアン	9,999,900	ヅガ夫	GAME'S WiLL（京都）
ヤン	7,964,900	ぽーず	Jogo江古田店（東京）
リュウ	8,087,600	DIL(乗)	GAME'S WiLL（京都）
いぶき	7,256,000	L2A-GYO	GAME'S WiLL（京都）
オロ	9,264,700	L2A-GYO	GAME'S WiLL（京都）
ケン	6,848,500	DIL(乗)	GAME's DRAGON（京都）
豪鬼	9,999,900	DIL(完)	全国2店にて達成

■ストライカーズ1945Ⅱ（彩京）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
P-38ライトニング	2,824,800	BANRI	サンゲーム岡山（岡山）
F-5Uフライングパンケーキ	3,121,100	ソチンブルー	プレイランドエフワン（宮城）
震電J7W	2,921,300	中野龍三	P.C立川店（東京）
DH98モスキート	2,967,700	G・F定員	P.C立川店（東京）

■ソルディバイド（彩京）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
カシュオン	5,440,700	(改)おさる	プレイシティキャロット松本店（長野）
ヴォーグ	5,315,300	(改)おさる	プレイシティキャロット松本店（長野）
ティオラ	5,254,900	(改)おさる	プレイシティキャロット松本店（長野）

■ガンバード（ジャレコ／彩京）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
マリオン	2,171,900	TAD	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ヤンニャン	2,175,100	Y.S槍溝めぐみ	プレイランドエフワン（宮城）

■富士山バスター（カネコ／サミー工業）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
ユリアン	8,763,400	ゲーセン魔人	ゲームコーナーフジ（東京）
ユリアン	8,763,400	SOP-ぱちぱち(粗)	セントラル日吉店J&B 日吉店合同集計（神奈川）

タイトル	スコア	スコアラー	店名
ブレイカーズリベンジ（SNK／ビスコ）	23,893,800	ZZZゴッドブレーカーズ	レタス702（北海道）
ネオジオカップ'98（SNK）	22	DMC, TERU, STR（3名）	荏原ゲームコーナー（東京）
タイムクライシスⅡ（ナムコ）	2,100,430	YsK-GN-与作	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ファイティングバイパーズ2（セガ）	1′30″07	まだダメですか？ NTS	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ガーディアンフォース（サクセス）	13,572,520	もうやめてます。	モンキーハウス本館（福岡）
テクモワールドカップ'98（テクモ）	53	Seize-kkk	アミューズメントスペースフジ（大阪）
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム（セガ）	2′02″93	HEK-417	プレイランドエフワン（宮城）
セガラリー2 <チャンピオンシップ>（セガ）	2′59″90	あと1秒センチメンタルやすしS	モンテカルロ（群馬）
アームドポリスバトライダーB.Ver <上級>（エイティング／ライジング）	21,276,470	LAOS-長田仙人	チャレンジバンバン（愛媛）
侍魂（SNK）	978,460	ITK＝カンタロー	タウンスポットプレイランド（大阪）
バーチャファイター3tb（セガ）	1′32″75	SAS-NGP-ANP	電脳空間遊ing（山梨）
ソーラーアサルトリバイズド（コナミ）	1,881,300	ついに中野区民 KOU（ニセ）(か)	トライアミューズメントタワー（東京）
Neo Mr.Do!（SNK／ビスコ）	2,638,600	チェスメン	Jogo江古田店（東京）
スカッドレース <上級>（セガ）	2′30″92	YAP(爆)隊員(鉄)(無)(ヒ)	VG達人&H.Eアーサー（長野）
プリクラ大作戦 <キララ>（アトラス）	46,541,400	1,2,3面超のび NCP-ねこん	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
戦国ブレード <アイン>（彩京）	2,219,900	AKA氏あなたのユーニスが待ってるよ汁	プレイスポットすーるぽん（東京）
ナムコクラシックコレクションVol.1 <ゼビウス／アレンジ>（ナムコ）	6,788,930	冬目景のサインもらって超ラッキー(め)	Jogo江古田店（東京）
ポトポト（セガ）	5′10″42	WZH	GAME'S MILK（京都）
ザ・グレートラグタイムショー（データイースト）	4,354,850	ザ・YMN	ポールポジション（千葉）
レゾン（アリュメ）	690,600	SOP-ぱちぱち(粗)	セントラル日吉店J&B 日吉店合同集計（神奈川）
モンスターランド（セガ）	ゴールド8,445	TAO with hiroyuki	ポールポジション（千葉）
テラフォース（日本物産）	1,852,500	テラフォース友の会との仕様-Ⓣ	GAME'S MILK（京都）
ロストワールド <ニューバージョン>（カプコン）	8,657,600	KOH	サンゲーム岡山（岡山）

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アームドポリスバトライダー B.Ver	14,642,620	VHA	ALL
バトルガレッガ	16,510,050	5面勲章落ち(バ)(カ) がっかりだ。	ALLボーンナム5面 1150万
バトルガレッガ	15,406,180	T3-吉村(よ)	ALLチッタ5面 1052万
リアルバウト餓狼伝説2	1,337,400	ボウイ	ALLアンディ アルフ有
リアルバウト餓狼伝説2	1,336,500	BAD	ALL山崎 アルフ有
リアルバウト餓狼伝説2	1,328,900	BAD	ALL東 アルフ有
リアルバウト餓狼伝説2	1,257,400	ボウイ	ALLビリー アルフ有
リアルバウト餓狼伝説2	1,253,000	CHA	ALL崇雷 アルフ有
ウイッツ	451,320	ランバラル	17面
ドラゴンパンチ	428組	ランバラル	

プレイランドエフワン　宮城
仙台市青葉区中央2-6-6タベイビルB1　☎022-261-5782

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アストラスーパースターズ（ルージュ）	64,568,000		ALL (連)
アストラスーパースターズ（ココ）	61,837,900		ALL (連)
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	3′10″18		ALL バルバドス
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	3′04″85		ALL スペシネフ
ストリートファイターEX2（ホクト）	1,703,500		ALL (連)
Gダライアス（ξ）	33,630,790		ALL (連)
怒首領蜂（タイプC）	588,316,460		ALL
バトルガレッガ	15,582,780		ALL (連) ガイン
エスプレイド（美作いろり）	27,718,400		ALL
D&D®ドウーム（エルフ）	1,127,289	ジー・エル・エーと読みます。	ALL

ゲームコーナーフジ　東京
葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3652-0670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターEX2（ガイスト）	2,160,700	灰色	ALL連
★ストリートファイターEX2（ガルダ）	2,159,800	灰色	ALL連
★ストリートファイターEX2（ハヤテ）	2,127,900	ゴンベエ	ALL連
★ストリートファイターEX2（ケン）	2,124,900	三島　京	ALL連
★ストリートファイターEX2（C、ジャック）	1,979,800	GSM-つる	ALL連
★ストリートファイターEX2（ほくと）	1,891,900	地中海の赤い風(氏)	ALL連
ストリートファイターEX2（チュンリー）	1,777,700	エビフライ将軍	ALL連
ストリートファイターEX2（ザンギエフ）	1,672,800	八百X	ALL連
ストリートファイターEX2（ダルシム）	1,579,300	灰色	ALL連
★富士山バスター（さむらい）	1,849,300	ゲーセン魔人	ALL連必

レタス702　北海道
札幌市北区北7条西2丁目15-1TMビル1F　☎011-737-6165

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ブレイカーズリベンジ（ショウ）	23,893,800	ZZZ ゴッドブレイカーズ	ALL P×14超×15
★ダイナマイト刑事2（エディ）	122,980	陵平殺人事件第一話「青木刑事殉職」	ALL ミッション3
ストリートファイターEX2（ケン）	1,988,800	杉浦ファンを糾弾する会　会長CSM	ALL
スターグラディエイター2	315,400	レインマスター	ALL レイン
ライデンファイターズ2（デスヘッダー）	103,189,220	T3-ATS弘	ALL(連)2p側 ミクラス×20
ライデンファイターズ2（ダークソード）	101,500,930	T3-ATS弘 杉浦パワー途中から	ALL(連)2p側 ミクラス×20
★Gダライアス（ν）	38,838,860	T3-K.K 杉浦パワーなし	ALL(連) 512×3
Gダライアス（ξ）	33,382,560	T3-(よ)かビッチ吉村 杉浦パワーなし	ALL(連) ←いらねーよ
バトルガレッガ	16,931,490	杉浦広子㊁㋝ビッチ 本当に（26）か！？	ALL(連)ガイン 5面1170万
バトルガレッガ	16,602,590	T3-(よ)かビッチ吉村 杉浦パワーあり	ALL(連)ボーンナム 5面1122万

プレイランド長岡駅前店　新潟
長岡市城内町2-3-12イトーヨーカドー丸大長岡店6F　☎0258-33-3960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド	22,468,060	母ビックリ！3男初オナニー	
鉄拳3	1′19″10	おのろけ姫	ポール
ライデンファイターズ	107,450,300	中出しキングついに大失敗！	スレイブ
リアルバウト餓狼伝説2	1,619,500	ももよ　いまどこに	テリー
リアルバウト餓狼伝説2	1,234,800	ラーメンマンメガネかえたか？	リー
リアルバウト餓狼伝説2	1,714,600	ああそうさ！どうせ俺はダメさ!!アハハ	山崎
ストリートファイターIII 2ndインパクト	5,266,600	まさのぶのダメダメライフ	
怒首領蜂（タイプC）	506,121,020	=のはなに色？	
空牙	1,243,200	やけっぱちでやけっぱちになったよ	
ストライカーズ1945II	2,869,500	僕もうこわれそうだよ（本気）	

荏原ゲームコーナー　東京
品川区旗の台3-12-3　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	5′15″79	EGC-(元)MKZ君	ALL サイファー
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	4′27″18	EGC-MIS(由)君	ALL アファームドS
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	3′58″37	JAG-MIYA君	ALL　テムジン
★エアガイツ	3′33″09	EGC-(袖)STR君	ALL　ティファ
★ネオジオカップ'98	＋22	JAG-DMC折口君	ALL　ナイジェリア
★ネオジオカップ'98	＋22	EGC-TERU君	ALL　クロアチア
★ネオジオカップ'98	＋22	EGC-丸袖STR君	ALL　ブラジル
エアガイツ	88,900	JAG-B.D君	ALL　季
ワールドスタジアム'98	22奪三振	アーマーキング君	
ワールドスタジアム'98	完全試合(1回コールド)	ポール・フェニックス君	

ファンタジーゾーン夢ランド　北海道
旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターグラディエイター2	1′56″00	允彦	ALL　タイム ゲレルト
バトルガレッガ	16,228,440	T3-(よ)かビッチ吉村	ALL ボーンナム
ストリートファイターEX2	1,803,200	(春)	ALL ハヤテ
ストリートファイターEX2	1,723,300	(春)	ALL D・ダーク
ストリートファイターEX2	1,658,300	允彦	ALL スカロマニア
ストリートファイターEX2	1,711,800	MARS.REI	ALL リュウ
ストリートファイターEX2	1,524,700	流派東方全敗ペケ【TSK】	ALL バルログ
ストリートファイターEX2	1,594,300	舞chan's1号	ALL 春麗
ストリートファイターEX2	1,416,400	穴うめ	ALL ダルシム
ストリートファイターEX2	1,950,800	穴うめ	ALL シャドウガイスト

VG達人&H.E　アーサー　長野
長野市三輪田町1313-10　☎026-235-5391

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダイナマイト刑事2	106,880	T.O	ALL ブルーノ使用
★スカッドレース（旧ver、上級）	2′30″92	YAP(爆)隊員(欽)(無)(粗)	TA完走
ビートマニア2ndMIX（ノーマル）	422,941	STU	AB-JH-MI-RA2
レーシングジャム（中級）	1′51″285	LAC-HERO	WRX TT完走
レーシングジャム（上級）	2′06″857	LAC-HERO	WRX TT完走
レーシングジャム（最上級）	2′09″821	LAC-HERO	WRX TT完走
オフビートレーサー（チャンピオンシップ）	2′56″62	くま(爆)外報部長	完走
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	3′15″85	S.S	ALL アファームドB
マジカルドロップ2（ひたすら）	6,960,000	なべこ	かんたん スタート　L49

プレイスポット　すーるぽん　東京
渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダイナマイト刑事2	112,220	JAG-MIYA	ラスボスで死亡 女刑事使用
ファイティングバイパーズ2	1′33″14	でーちゃん（欽）	ALL バン使用
エアガイツ（スコア）	99,750	坂口　忠司	ALL TIFA使用
エアガイツ（タイム）	3′39″03	EGC-(袖)STR	ALL TIFA使用
リアルバウト餓狼伝説2	1,460,300	堀江　広二朗　(偽)	ALL 山崎使用　C(連)付
サイヴァーン	13,819,890	吉村君いつもビデオありがとうムッシュ	2周目4面珍保古 3号機使用　(連)付
★戦国ブレード（アイン）	2,219,900	AKA氏あなたのユーニスが待ってるよ汁	ALL 1周＝124万(連)付
ストリートファイターIII（リュウ）	5,459,500	PYO-1号	ALL いつも　(連)付
ストリートファイターIII（ダッドリー）	3,979,400	PYO-2号	ALL ありがとね！(連)付
ミスタージャン	845,250	で〜ちゃん	9面 ※5人設定

ワンコインA館　秋田
秋田市手形山崎町8-17　☎018-831-5451

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX2（ケン）	1,978,700	VHS	ALL　シャドウ有
ストリートファイターEX2（シャドウG）	1,850,900	VHSに手首やられたBCG	ALL　シャドウ有
ストリートファイターEX2（D・ダーク）	1,796,700	POA	ALL　シャドウ有
ストリートファイターEX2（リュウ）	1,606,800	さくらと下校する会 会長　キャサリーヌ	ALL　シャドウ有
ストリートファイターEX2（ガイル）	1,376,700	何故ガイル？ DNA	ALL　シャドウ有
エアガイツ（ティファ）	5′56″45	あおい紫	ALL　㋗・㋢有
エアガイツ（ティファ）	105,150	あおい紫	ALL　㋗・㋢有
アームドポリスバトライダーBver（上級）	10,579,970	BOR	9面
バトルガレッガ	14,360,020	KOA	ALL ボーンナム
上海3	100,400	"完" DNA	ALL ランクイージー

プレイシティキャロット松本店　長野
松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ガンバード（マリオン）	2,171,900	TAD	ALL　(連)付 1周112万
ガンバード（鉄）	1,828,800	TAD	ALL　(連)付
ガンバード（アッシュ）	1,808,400	TAD	ALL　(連)付
★ソルディバイド（カシュオン）	5,440,700	(改)おさる	ALL 1万8千落ち
★ソルディバイド（ヴォーグ）	5,315,300	(改)おさる	ALL
★ソルディバイド（ティオラ）	5,254,900	(改)おさる	ALL
怒首領蜂（タイプB）	614,787,010	HLK	ALL 残×2
ライデンファイターズ2	109,612,800	JoupiussV.R.	ALL　(連)付 残×0Jスピア
エスプレイド（相模祐介）	21,529,670	HLK	ALL　(連)付 3ミス
エスプレイド（美作いろり）	17,860,650	HLK	ALL　(連)付

ゲームパリティビット　東京
渋谷区笹塚1-57-10笹塚駅前ビル2F　☎03-3376-0525

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダイナマイト刑事2（エディ）	110,610	ZBL-LIE	ALL 1面スタート
ダイナマイトダックス	4,410,060	MSO-IO-LIE	ALL 残0LIE
モンスターランド	5,904GOLGO	JAG-WOPのでし(た)	ALL
デイトナUSA（中級）	2′57″53	JAG-WOP	完走 T.Aモード
ストリートファイターEX2（シャイロン）	1,670,800	FRE-04-JIN	ALL
ストライカーズ1945III（ハヤテ）	1,200,000	竹田さん	2-1
ストライカーズ1945III（パンケーキ）	570,000	ウノサワくん	6面
ストライカーズ1945III（ライトニング）	1,500,000	コウヤマくん	2-1

プレイゾーンJack&Betty山大前店　山形
山形市東原町1-2-13　☎023-633-6157

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX2（リュウ）	2,068,800	PSY	ALL、(連)
ストリートファイターEX2（ハヤテ）	2,060,500	AJA	ALL、(連)
ストリートファイターEX2（ナナセ）	1,648,400	オスマン・ダンコン	ALL、(連)
ストリートファイターEX2（ガルダ）	2,049,900	オスマン・ダンコン	ALL、(連)
Gダライアス（λ）	26,272,980	ZAO-HIR	ALL　(連)
Gダライアス（υ）	29,442,890	ZAO-HIR	ALL　(連)
エアガイツ（ティファ）	4′17″12	PSY	ALL
★エアガイツ（YOYO陽子）	126,750	AGT-FJKⓃ	ALL
エアガイツ（ティファ）	116,790	PSY	ALL
エアガイツ（クラウド）	125,980	PSY	ALL

トライアミューズメントタワー　東京
千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ステッガー1（カナダ）	3,525,600	877-NOL-5GL	1ミス ALL
ガーディアンフォース	13,391,950	井上社長は偉大！ ZAC-Ristar	ALL 井上社長×8
プチカラット（うでだめしふつう）	19,280,010	トンファー御離雄捏	ALL
★ソーラーアサルトリバイズド（ロード・B）	1,881,300	ついに中野区民 KOU（ニセ）(か)	ALL
Gダライアス（λゾーン）	31,078,890	おとしごもうめーぞ こえー仲村さん	ALL αβδηλ．
★Gダライアス（μゾーン）	35,943,540	ネットIKASU！ T3-WIZ	ALL残×2
★Gダライアス（οゾーン）	54,603,820	CRM-(善)	ALL ざぶい（ぼ）
エスプレイド（J-B5th）	24,796,100	ベルッダンディー！	ALL残×3 200万落ち
エスプレイド（美作いろり）	27,902,030	全コ連-ATN-RIZ	ALL残×2
スターグラディエイター2（レイン）	317,200	MFC-星白金 あつし夫(兄)	

ICサービス千歳船橋&経堂店　東京
世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（相模祐介）	22,327,080	AHO	ALL
エスプレイド（J-B5th）	20,961,130	AHO	ALL
エスプレイド（美作いろり）	19,595,540	山の男　Y.O	ALL
リアルバウト餓狼伝説2	1,237,500	S.I	ALL ホンフウ
リアルバウト餓狼伝説2	1,277,300	M.K	ALL 東
ストライカーズ1945II（疾風）	1,025,800	AHO	1-8
ストライカーズ1945II（震電）	985,500	AHO	1-8
ストライカーズ1945II（ライトニング）	931,700	AHO	1-7
ストライカーズ1945II（フライパン）	877,600	OVA大運動会第6巻に大感動MRY	1-7　穴うめスア
ストライカーズ1945II（モスキート）	459,100	真奈美と妙子の話は良かった♡MRY	1-4　穴うめスア

ゲームタウンABC　宮城
仙台市青葉区中央2-2-27　☎022-262-5922

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX2	1,879,400	いわのり、LFY（マミリスナー）	KEN使用
エスプレイド（美作いろり）	30,501,830	奥州仙＝麗心愚 100万失敗	ALL残×4
エスプレイド（相模祐介）	21,333,320	煮汁	ALL残×2
プチカラット	200,440	ボーンナム 初めてやってこれ	おはなしモード ふつう
1943	2,424,080	YAS大和に死す！！	
クイズアンドドラゴンズ	792,025	Le　fleuarのGの人	ウィザード使用 L＝MAX
きらめきスターロード	観客　43,400人	ボーンナム	田辺みさこ ライフ残×2

竹芝アミュージアム　東京
港区海岸1-13-3ベイビュー竹芝1F　☎03-3436-5088

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	4′13″35	やるきなし夫	ALL フェイエン
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	4′24″22	ちゃんとやりましょう	ALL テムジン
ビートマニア 2ndMIX	352,705	OYA-Gさん スピードキング	ノーマル ALL
リアルバウト餓狼伝説2	941,000	GTO-KFC氏	ALL
ストライカーズ1945II（震電）	2,884,100	中野龍三さん	2周ALL (連)付

ICサービス砧&狛江店　東京
世田谷区砧5-1-18　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（相模祐介）	13,666,590	華麗なる成長 ファンシーMRY♡	ラスボスおち
エスプレイド（J-B5th）	11,211,550	ZCY	ラスボスおち
エスプレイド（美作いろり）	8,420,470	低すぎ　MRY	5面
鉄拳3	1′20″35	Y.M	ポール
鉄拳3	1′23″60	ZCY	吉光
鉄拳3	2′32″16	K.Y	クマ
鉄拳3	2′51″51	K.Y	ニーナ
鉄拳3	3′43″26	K.Y	エディ
アルカノイド	707,910	祖国の人は怒ってる Y.M	
パズル・ボブルチ（1人でパズル）	26,526,500	華麗なる成長　♡ ファンシー　MRY	16面

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1・B2　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★タイムクライシスII	2,100,430	Ysk-GN-与作	ALL 85.1%
アストラスーパースターズ（サカモト）	63,290,400	意味無し？ (松)	ALL 4本落ち
アストラスーパースターズ（ステラ）	47,245,900	ムカつくよこれ 松っちゃん	ALL P×6
アストラスーパースターズ（ココ）	4′21″69	もう少し　ゆう	ALL
アストラスーパースターズ（レタス）	6′11″87	巣鴨穴埋め王	ALL
スターグラディエイター2（ライオン）	2′31″40	NTSさんのしもべしょぼつゆ	ALL
★ファイティングバイパーズ2	1′30″07	まだダメですか？ NTS	ALL
パニックパーク 6月パニックキング	1984m	GMC　機械MAR	
ストリートファイターEX2（ザンギエフ）	1,723,500	ISO	ALL

Jogo江古田店　東京
練馬区旭丘1-71-10　☎03-3954-9261

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ナムコクラシックI ゼビウスアレンジ	6,788,930	冬目景のサインもらって超ラッキー (め)	ALL (連)
★ストリートファイターEX2（リュウ）	2,659,700	ザ☆キラートマト	ALL
★ストリートファイターIII2nd インパクト（ヤン）	7,964,900	ぽーず	ALL (連)(同)
ストリートファイターIII2ndインパクト（いぶき）	6,339,700	江古田スコアラー学院新入生　えど	ALL (連)(同)
★Neo　Mr.Do！	2,638,600	チェスメン	ALL 残×1

プレイシティキャロット一橋学園店　東京
小平市学園東町1-4-33　☎042-345-6356

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2	101,071,630	GY！	ALL スレイブ
対戦タントアール サシっす！！	82,100	cheir	
わくわく7	21,167,400	N　L	ALL ダンディーJ
ウルトラ警備隊	9,999,999	AO平太	エイティー
マジカルエラーをさがせ	7,719	chair	ALL
ブラッドブラザーズ	2,162,070	灰ザンギ	ALL

P.C立川店　東京
立川市柴崎町3-3-9　☎042-524-1156

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイディアント　シルバーガン	17,537,090	STAの弟子 ODA-Z	ALL ステージ2経由
エスプレイド	28,198,790	SGL-BEF	ALL
ストライカーズ1945II（疾風）	2,770,600	ZSM	2周ALL
★ストライカーズ1945II（震電）	2,921,300	中野　龍三	2周ALL
★ストライカーズ1945II（モスキート）	2,967,700	G・F定員	2周ALL
ストライカーズ1945II（フライパン）	2,640,900	ANT	2-8
Gダライアス（μゾーン）	34,738,690	4649フクダ連合Ⓛ	ALL
ソルディバイド（カシュオン）	5,328,600	あと、8万か～ふう店員O.K	2周ALL 1周269万
レイフォース	9,178,400	NIS	ALL (連)
マジカルドロップ2	5,325,266	URU	ストーリー

TAITO INN 町田　東京
町田市原町田6-18-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイキックフォース2012	2′55″31	ぷみん	ALL
ストリートファイターEX2（ザンギエフ）	1,374,300	バラモン	ALL ザンギエフ
ストリートファイターIII2ndインパクト（リュウ）	6,462,100	ぴるぴる君	ALL(連)
Gダライアス（Vゾーン）	38,207,710	QQQ	ALL(連)
★ストリートファイターIII（オロ）	6,755,000	CYR-KSL-WARRIOR	ALL(連)
★ストリートファイターIII（リュウ）	5,497,500	PYO	ALL(連)
★ストリートファイターIII（ケン）	5,772,200	PYO	ALL(連)
★ストリートファイターIII（ショーン）	5,788,000	PYO	ALL(連)
★ストリートファイターIII（ダッドリー）	4,435,000	PYO	ALL(連)
ぽっぷんぽっぷ（1人で対戦モード）	308,400	桑原浩太	ALL 小夜使用

ゲームイン　セブンアイランド　神奈川
横浜市西区南幸1-5-29　☎045-314-2205

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブレイカーズリベンジ（SAIZO）	10,609,900	満点プレイだ！瀬那るみか	かかってきな！うみにん
ステッガーI	3,119,300	四天・ザ・ブレード	韓国使用 8面ボス先
レイディアント　シルバーガン	13,720,550	KRS-EMI（葉命）	ALL ST2
アストラスーパースターズ	42,785,600	D.Lord（B-007Y.S）	ALL ステラ　大失敗
プラカラット（うでだめ、むずか、ラルド）	4,427,720	真音ぱの（SAT）	ALL D5 3H26P3
ストリートファイターZEROII アルファ（ノーマル）	2,758,000	本当はザンギでスコアを出したいDEA	ALL　けん P×13
マーヴルvsカプコン	2,845,300	RYU-ガンビット byHHH	ALL ロール乱入有
電車でGO！2（はくたか）	249.6km	永谷（仮称）	残130秒 E×c2/2
電車でGO！2（京浜東北線）	227.7km	永谷（仮称）-209系	残121秒 E×c.×2
電車でGO！2（秋田新幹線）	240.8km	安井　誠	大曲、新花巻 E×c.

セントラル日吉店　J&B日吉店　合同集計　神奈川
横浜市港北区日吉本町1-20-8　☎045-564-1034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レディアント　シルバーガン	19,315,010	Ⓜ	シーン4 ALL
ステッガーI（韓国）	4,090,600	SOP-たりたり(粗)	ALL(連)残0 ビバ10万
ブレイカーズリベンジ（サイゾウ）	23,091,200	(西)	ALL ノーミス
テクモワールドカップ'98（ブラジル）	48点	まなべ子	ALL(同)
★富士山バスター（将軍）	1,451,200	SOP-ぱちぱち(粗)	ALL ビバなし
★レゾン	690,600	SOP-ぱちぱち(粗)	ALL(連) ビバ×4
プラカラット（うでだめし・ふつう）	2,388,120	FAN(て)	ALLⓅ×8 師匠
フェリオス（イージー）	410,740	RUI	ALL(連)
アームドポリスバトライダーVER.B（上級）	16,761,340	T.O	ALL
エクスチェンジャー（1人で練習）	176,871	S.B.N	マッドディラー 7段

ゲーム倶楽部大船店　神奈川
鎌倉市大船1-23-7万屋ビル1F　☎0467-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（相模祐介）	23,489,980	リカちゃん	ALL
エスプレイド（J-B5th）	24,333,200	チェスメン	ALL
エスプレイド（美作いろり）	29,558,960	LALUF	ALL
バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	15,220,300	CHAT-ああるじいぶう	ALL　トリ 274万
ガンバード（バルナス）	2,258,800	J.G.K-ALL(副)	2周ALL
ストリートファイターIII 2ndインパクト	6,281,600	AKD（歳三）	ユン　ALL
鉄拳3（リン　シャオユウ）	1′21″28	フリーターの人	ALL
パズルボブル4（ひとりでパズル・ふつう）	284,512,670	Y・Y	ALL
テトリス	999,999	チェスメン	588ライン

ゲームプラザニューヨーク大船店　神奈川
鎌倉市大船1-　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブレイカーズ・リベンジ（ピエール）	13,846,400	ピエールボサノバ	ALL
ルマン24（スプリントC）	3′14″36	はなたれこぞう	917K
エスプレイド（J-B5th）	24,991,580	吉田君	ALL 残×2
怒首領蜂（タイプC）	394,335,470	またクリアできず TBA㊧	ショット強化 2-7
パズルボブル3（ひとりで対戦・難）	29,186,970	マリノス板垣	ALL
ストライカーズ1945II（J7W震電）	1,600,700	長岡秀寿イエローエルフが超ステキ♡	2-3
電車でGO！2（京浜東北線）	205.7km	長	99点ALL E×C×0
電車でGO！2（特急はくたか）	241.6km	谷	99 点ALL E×C×1P
電車でGO！2（秋田新幹線）	219.8km	嘉	97点ALL E×C×0P
電車でGO！2（ほくほく線）	248.5km	祥	98点ALL E×C×1

プレイアイシー鶴巻店＆伊勢原店　合同集計　神奈川
秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	5′31″72	STO	アフォームドB　使用 (伊)
ライデンファイターズ2	30,649,110	YOU	スレイブ使用 (伊)
メタルスラッグス	3,645,780	MMM	(伊)
リアルバウト餓狼伝説2	1,217,600	K.S	秦崇雷使用 (伊)
モトクロスGO　上級	3′15″55	D.T中村	完走　デビル (鶴)
バスアングラー ベストビッグバス	5,068g	D.T中村	68.2cm
バスアングラー トーナメント	25,811g	BOZ	(鶴)
タイムクライシスII リンクプレイ	839,090	ALK&UNI	クリア 15′14″41(鶴)
タイムクライシスII ソロプレイ	629,000	みそ	クリア 18′15″98(鶴)
上海　万里の長城 北京	592,640	D.T中村	28面 (鶴)

ポールポジション　千葉
千葉市中央区春日2-25-5　☎043-203-1057

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（相模祐介）	27,784,940	命を大切に作戦	ALL 残♡×5
エスプレイド（J-B5th）	25,992,990	はる売却	ALL ♡×3
エスプレイド（美作いろり）	26,288,810	Y■N氏の弟子	ALL枠×5 残♡×2
アームドポリスバトライダーBver（一般コース）	4,539,440	ベルガー憲王 "synn"	5面ボス マリア×3
アームドポリスバトライダーBver（上級コース）	19,764,670	YMN-なっとう	ALLバロン ストロー娘
★ザ・グレイトラグタイムショー	4,354,850	ザ・YMN	2周ALL(連)
★モンスターランド（ゴールド集計）	8,445ゴールド	TAOwith hiroyuki	ALL 交互連付
ジェミニウイング	1,542,090	ししQ	ALL(連)
スーパーパンチアウト海外版タイムアタック	0′51″03	Z.Z	グレートタイガー
バルガス	1,254,350	RED.	2-5 4バルガス

Peak to Peak 五香店　千葉
松戸市常盤平5丁目19番1号　五香駅西口ビル3F　☎047-330-6640

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（相模祐介）	21,124,970	DOD	ALL
アームドポリスバトライダー B.Ver	8,902,230	S.S	7面　上級
メタルスラッグ2	4,910,740	T.A	ALL
メタルスラッグ	1,982,450	私は再び虫ケラの里へ…　B.B	6面
バツグン SP.Ver	47,132,020	魔老機兵	12面 TYPE・B
ワンダーボーイモンスターランド	5313G	ロムルス＝アウグストゥルス	ALL

ゲームインパートナー　千葉
松戸市上本郷908-3　☎047-366-0801

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コットン	26,569,600	MND-BUTZ	ALL (連)付　コットン
コットン	28,365,100	MND-BUTZ	ALL (連)付　アプリ

ギャレッツ津田沼&新宿店　千葉
船橋市前原西2-15-16酒井ビル内　☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX2（C、ジャック）	1,513,200	空席指定君	ALL
Gダライアス（ξ）	32,441,120	かねご○	ALL
Gダライアス（μ）	30,957,690	かね○ん	ALL
ライデンファイターズ2	6,721,750	居原　ひとし	3面 エイジン
ライデンファイターズ2	8,186,530	うまくなんなーい	4面 ERASER
電車でGO！2（ほくほく線　上級）	258.5km	LSE	ALL ＝＝
エスプレイド（J-B5th）	21,065,390	2600万＝ねー WHIM　M.A	ALL
エスプレイド（美作いろり）	28,159,050	レタス702	ALL 枠6　残3
バトルガレッガ	15,677,970	コーヒーこぼした井 コーヒー師匠㋐㋭上	ALL ボーナム

八千代プレイランドカーニバル　千葉
八千代市八千代台東1-6-17八千代コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オフビートレーサー（チャンピオンシップ）	3′13″54	F.T	ブルドーザー A.T
ストリートファイターEX2（ガンギエフ）	1,552,000	Yu！	ALL
ストリートファイターEX2（ハヤテ）	1,494,000	Bu！	ALL
ストリートファイターEX2（ダルシム）	1,096,300	Bu！	ALL

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイディアント　シルバーガン	11,583,700	Ating-AB平 トレジャー最高！	ALL　同付（ルート2）
レイディアント　シルバーガン	11,835,130	AES-NAD オレもそう思う	ALL　同付（ルート4）
ストリートファイターEX2（ケン）	2,081,500	AES-ニッシー西職人 ひさびさ	ALL　連付
ストリートファイターEX2（ハヤテ）	1,886,700	AES-茶柱 エスプレイドは？	ALL　連付
ストリートファイターEX2（ザンギエフ）	1,740,500	FERC-KEDS ポージングで3億？	ALL　連付
怒首領蜂（タイプA）	156,855,000	HARD-TORA	2-3 レーザー強化
ファイターズヒストリーダイナマイト	1,431,250	HARD-HPI	ALL ミゾグチ
アームドポリスバトライダー B.Ver	9,250,640	FERC-KEDS	ALL 一般コース

GAME INN SAM 蕨店　埼玉
蕨市塚越1-2-5-2F　☎048-444-9025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プレイジングスター（DINO135）	63,357,810	SGL-SAKI（ABC）	(連)ALL
アームドポリスバトライダー VerB	19,889,870	SIN	ALL
ライデンファイターズ2（ジャッジピア）	115,813,640	DAB.S	(連)ALL 2P側
エスプレイド（J-B5th）	29,758,650	REF	(連)ALL 残2
ガーディアンフォース	12,805,700	KTN㊙-SOS	ALL
ストライカーズ1945II（ki84）	3,124,600	DAB.S	(連)ALL 1周159万

ゲームプラザ　コトブキ　埼玉
浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX2（ガイル）	1,677,600	フィーフィーちゃん助けて…	ALL
ストリートファイターEX2（春麗）	1,654,400	イニシャルDTエイトロン200WR	ALL
ストリートファイターEX2（ケン）	1,595,600	ふかく	ALL
ストリートファイターEX2（ハヤテ）	1,534,900	伝説の剣を我が手にのび	ALL
ストリートファイターEX2（ドクトリン）	1,434,600	北海道計画が…終った	ALL
ストリートファイターEX2（スカロ）	1,430,300	SKG	ALL
ストリートファイターEX2（リュウ）	1,355,000	日帰りツーリングに変更	ALL
リアルバウト餓狼伝説2	1,259,700	SKG	ALL ダック
Gダライアス（λゾーン）	29,442,210	SRT	ALL 残×3 (連)

熊谷ガリバー　埼玉
熊谷市筑波2-49熊谷駅前ビル1F&B1　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
タイムクライシス2	1,719,550	IQ？	ALL SOLO1P
タイムクライシス2	1,501,010	あと20万までやります（嘘）いちろう	ALL SOLO2P
ストリートファイターEX2	1,848,800	長浜さん元気？	ALL D・ダーク
ストリートファイターEX2	1,801,700	ブラちゃん元気？	ALL ケン
ストリートファイターEX2	1,699,800	三上さんが金髪になった	ALL ハヤテ
セガラリー2（チャンピオンシップ）	4′00″56	JKR	プジョー MT
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	4′24″10	熊狩り28号	ALL グリスボック
Gダライアス（νゾーン）	37,490,490	VLT-IRD-JK	ALL (連)
Gダライアス（ξゾーン）	33,610,810	T3-新入部員 T.n（ムッシュ）	ALL(連) 512なし
U.S.ネイビー	22,454,480	T3-貧乳部員 T.n（マドモアゼル）	ALL 真ん中の奴

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ2	38,856,450	TONO	ALL (連) スレイブ
タイムクライシスII		タイム、スコア募集	
ソウルキャリバー		タイム募集	

セイタイトー・サンヒルバージョン　栃木
塩谷郡高根沢町光陽台1-1-1　☎028-675-7595

タイトル	スコア	スコアラー	備考
雷電DX（初級コース）	7,227,910	ゲームセンターアメフラシ	ALL(連) だめちゃん
きらめきスターロード	47,900	グラムちゃん	ALL 愛弓、連なし
サイドバイサイド2（超＝級コース）	3′05″80	エンペラーIII軍 GTR	インプレッサ WRX
GダライアスVer.2（λゾーン）	37,008,170	まだやってる SGL-ひろりん	ALL(連) まだのびます
Gダライアス（νゾーン）	32,505,850	KIT	ALL(連)
Gダライアス（ξゾーン）	28,053,450	アノマロいやすぎ SGL-ひろりん	ALL(連) 残×0
サイドバイサイド2（超＝級コース）	3′14″95	藤原お茶屋店 GTR	86レビン 穴うめです
プチカラット（うでだめし・ふつう）	3,333,580	GTR	ALL パトラ子
プチカラット（うでだめし・むずかしい）	2,722,500	GTR	ALL サファイア
サイキックフォース2012	6′48″22	YAS	ALL カルロ使用

トミームナコ　群馬
高崎市本町3-69　☎027-325-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★レイディアント　シルバーガン	22,400,090	ECM-SSI-S.I	ALL (連) STAGE4
レイディアント　シルバーガン	18,835,060	ATF-KEN	ALL (連) STAGE2
ストリートファイターEX2（D、ダーク）	1,978,300	魔B党-おしょう	ALL (連)(同)
ストリートファイターEX2（春麗）	1,934,500	魔B党-おしょう	ALL (連)(同)
★ストリートファイターEX2（ダルシム）	1,879,500	魔B党-おしょう	ALL (連)(同)
★ストリートファイターEX2（ブランカ）	1,857,800	魔B党-おしょう	ALL (連)(同)
★ストリートファイターEX2（ガイル）	1,834,000	魔B党-おしょう	ALL (連)(同)
ストリートファイターEX2（ザンギエフ）	1,777,200	魔B党-おしょう	ALL (連)(同)
ストリートファイターEX2（C、ジャック）	1,751,800	魔B党-おしょう	ALL (連)(同)
サンダードラゴン2（2P側）	5,959,200	A.M.K.T（甘かった）	ALL (連)

モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11　☎027-323-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイディアント　シルバーガン	19,615,290	ECM-SSI-S.I	ALL 残＝1 STAGE4
レイディアント　シルバーガン	16,893,650	ガンホーガンホー ウッホウッホ	ALL 残×3 STAGE2
タイムクライシス2	1,416,590	カッパピアプールオープンきてねH.T	ALL キース
★セガラリー2（チャンピオンシップ）	3′59″90	あと1秒　センチメンタルやすしS	MT プジョー
スターグラディエイター2	338,900	魔B党-おしょう	ALL レイン
アストラスーパースターズ	33,673,600	D・I・A	ALL ココ
パズルボブル4（ひとりで対戦）	46,913,880	GI12連敗中！！ 魔B党-ⒽARU	ALL ふつう
ダイナマイト刑事2	106,120	ABN(ち)	ALL エディー
パニックパーク（ジョーズパニック）	2000m	魔B党-おしょう	ALL
エスプレイド（J-B5th）	20,825,900	SKM-OH！	ALL 残×2

電脳空間　遊ing　山梨
甲府市中央1-4-10　☎0552-32-5656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぷにっきぃず	889,550	SAS-NGP-A NP	ALL 67ぷに
★バーチャファイター3tb	1′32″75	SAS-NGP-A NP	ALLカゲ ウルフ有
鉄拳3	1′37″16	XEN-T.T	ALL クマ
怒首領蜂（タイプB）	504,339,360	HLK	2周ALL 残0
ガンバード（マリオン）	2,137,700	TAD	2周ALL 残1　B1

ゲームコンドルパートII　静岡
静岡市鷹匠3丁目1-13スカイコーポ1F　☎054-255-4363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説2	1,255,700	JOE東	ALL
アームドポリスバトライダー VerB	11,169,410	2回目クリア OKD-×55MA	ALL
G-ダライアス（οゾーン）	41,401,650	OKD-×55-Y OZEN LOVE	ALL
ヴァンパイアセイヴァー2	1,990,500	あと1万・・・（ORI-AKA）	ALLモリガンおぼろ有り
対戦とっかえだま	2,098,200	今だけ玉マニア♡♡ スイートるたまあ	ALL イースター
ダライアス外伝	1,045,020	OKD-×55-M AY　やっと1千万	ALL クジラ

プレイシティキャロット　アピア店　静岡
静岡市吉田15-8　プラザアピア1F　☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エアガイツ（タイム）（ハン）	5′32″31	GSX-R	ALL
エアガイツ（スコア、ハン）	96,320	GSX-R	ALL
電車でGO！2（ほくほく線、上級）	234.5km	もりいち	ALL

アイリン夢空間　岐阜
本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターEX2（ザンギエフ）	2,196,100	G.CRUSH-MYU	ALL (連)(必)
★ストリートファイターEX2（バルログ）	2,138,900	ますじ兄貴にささぐ HKK・ブロン(弟)	ALL (連)(必)
★ストリートファイターEX2（チュンリー）	2,133,500	中国娘大好き♡	ALL (連)(必)
ストリートファイターEX2（シャロン）	1,974,300	うんこマン弟子	ALL (連)(必)
レイディアント シルバーガン	20,375,070	近江からの使者	ALL (連)(必)
★エスプレイド（美作　いろり）	34,628,840	愚弟(尻)-尻マニア	ALL
★ヴァンパイアセイヴァー（レイレイ）	2,185,600	Dマニア・ぎみ	ALL (連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	1,577,200	次兄トキーHマニア	ALL (連)(必)
★ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,980,800	Gマニアー(石)	ALL (連)(必)
エメラルディア（ノーマル　モード）	9,999,999＋α	まきちゃ	LV-121

Y.P.エンゼル　岐阜
多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルvsカプコン	2,192,000	TAK	春麗＆モリガン ALL
マーヴルvsカプコン	2,422,300	EMP	モリガン＆ロック ALL
マーヴルvsカプコン	1,712,200	JIN	シャドウ＆ベノム ALL
幕末浪漫～月華の剣士	1,894,900	TAK	斬鉄 ALL
幕末浪漫～月華の剣士	1,821,400	TAK	守矢 ALL
幕末浪漫～月華の剣士	1,890,500	TAK	翁 ALL
STRIKERS1945II（Ki84）	1,140,600	JIN	
STRIKERS1945II（震電）	8,698,000	T.N	
全日本プロレス FEATURINGVIRT	OH36M50S	KEN	S.ウィリアム

ゲームショップ　コアラッキー　静岡
磐田市国府台7-9　☎0538-39-2770

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ナシ	ナシ	ナシ	ナシ
ナシ			

ゲームプラザ　イエローハット　愛知
名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アームドポリスバトライダー	16,592,560	EIC	上級 11面
エスプレイド（美作　いろり）	999,999,990	田代貴洋（穂住マサ）	ALL
パニックパーク（パニックキング）	2,000m	BTO	ジョーズパニック

プレイシティキャロット納屋橋店　愛知
名古屋市中区栄1-2-6　名宝会館B1F　☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アストラスーパースターズ（レタス）	42,616,800	SOLID-AMC(谷)	ALL Ⓟ×5
アストラスーパースターズ（フーリー）	40,707,700	END	ALL Ⓟ×4
パニックパーク（ジョーズパニック）	1,677m	S.N	
タイムクラシイスII	563,960	御＝Hey白宇	ALL ロバート
モトクロスGO！（中級、YZ250）	1′39″65	CNN	ALL　1人 COMなし
テトリスプラス2（パズルモード）	1,835,900	ASG-如月浪人-RIN	ALL助手子 NewVer
ときめきメモリアル＃対戦ぱずるだま（片桐）	1,730,400	しばり髪マニア Sweetるたまあ	ALL　根性 EASY

GAME's DRAGON　京都
京都市上京区千本通下立売下る小山町888ドルスII1F　☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX2（ケン）	1,997,500	IDU	ALL
ストリートファイターEX2（リュウ）	1,743,400	IDU	ALL
ストリートファイターEX2（シャロン）	1,772,300	TAK	ALL
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	3′46″54	ミラージュナイト	ALL
ストリートファイターIII 2ndインパクト（リュウ）	7,537,800	利男さん（仮名）元気か～	ALL (連)
ストリートファイターIII 2ndインパクト（ケン）	6,848,500	DIL(乗)	ALL (連)
★ストリートファイターIII 2ndインパクト（豪鬼）	9,999,900	DIL(完)	ALL (連)(同)
★ストリートファイターIII 2ndインパクト（ヤン）	6,939,000	利男さん（ニセ）連絡くれ～	ALL (連)

GAME'S WiLL　京都
京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デイトナUSA2（上級）	3′58″02	UYK、連絡くれ！	ALL
レイディアント　シルバーガン	18,454,920	タルい、でもブルった。	ALL (連) STAGE2
エアガイツ（スコア）	118,070	あらほれまぁ拓	ALL (同)
ライデンファイターズ2（スレイブ）	121,285,040	XRX-いしはらくん	ALL (連) 2P側　残0
★ストリートファイターIII 2ndインパクト（ユリアン）	9,999,900	ヅガ夫	ALL (連)
★ストリートファイターIII 2ndインパクト（豪鬼）	9,999,900	DIL(完)	ALL (連)(同)
★ストリートファイターIII 2ndインパクト（オロ）	9,264,700	L2A-GYO	ALL (連)
★ストリートファイターIII 2ndインパクト（リュウ）	8,087,600	DIL(乗)	ALL (連)
★ストリートファイターIII 2ndインパクト（イブキ）	7,256,000	L2A-GYO	ALL (連)
ストリートファイターIII 2ndインパクト（ケン）	6,490,200	DIL(乗)	ALL (連)

GAME'S MILK　京都
宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターグラディエイター2	2′11″95	合言葉はBee！！	ALL (連) ライオン
ストリートファイターEX2（リュウ）	2,444,700	Y.O	ALL (連)
ストリートファイターEX2（D.ダーク）	1,858,200	合言葉はBee！！	ALL (連)
ストリートファイターEX2（ほくと）	1,762,300	Y.O	ALL (連)
ストリートファイターEX2（春麗）	1,825,200	G S K	ALL (連)
エスプレイド（JB-5th）	21,002,700	天理剣聖 T E N	ALL (連)
ポトポト	5′10″42	W Z H	ALL (連)
★テラフォース	1,852,500	テラフォース友の会との仕様一Ⓣ	ALL (連)

アミューズメントスペースフジ　大阪
大阪市北区天神橋4-10-8　☎06-356-3933

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レディアント　シルバーガン	19,771,410	まだまだ下手くそ H.M	ALL STAGE4
★ワールドカップ'98（コロンビア）	53	Seize-kkk	ALL
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	6′34″54	2本設定で ごめんなさい！！	ALL アファームドB
ぽっぷんぽっぷ（対戦モード）	368,100	毒電波をキャッチすると光るキーホルダー	ALL
鉄拳3（ポール）	52″76	いつも来店有難う君	ALL
鉄拳3（吉光）	1′07″35	ビデオよろしく♡君	ALL
鉄拳3（シャオユウ）	1′27″12	毒電波を出しまくる「ビビビーッ」	ALL
天地を喰らうII（黄忠）	4,602,250	3万足りん(奈)	ALL

ミッキー2　大阪
大阪市浪速区恵美須東1-17-14　☎06-643-6145

タイトル	スコア	スコアラー	備考
デッドォアアライブ（ノーマルモード）	2′16″96	SYG-CCあらく (欽)兄さん私出したよ	ALL かすみ使用
レイディアント　シルバーガン	16,349,520	SYG-ALN	ALL 2面コース
怒首領蜂（タイプC）	301,114,130	ボム使いそこね玉！ SYG-ANK	2-6 MAX824
エスプレイド（美作　いろり）	21,324,810	SYG-IMD	ALL
アームドポリス　バトライダー（ガイン）	11,744,380	P.L.F	ALL 5ボス×3ガイン
バトルガレッガ	17,735,590	SYG-PHAN	ガイン
バトルガレッガ	14,430,570	SYG-GBS	ALL 鳥190万ボーンナム

タイトーINN002スタジアム　大阪
豊中市玉井町1-9-3　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX2（リュウ）	2,227,000	G.CRUSH-R OK	ALL(連)
エスプレイド（J-B5th）	31,684,040	K.N	ALL
エスプレイド（美作　いろり）	19,617,670	TOY	ALL
アームドポリスバトライダー B.Ver	19,453,010	PAL	ALL
雷電ファイターズ2	120,092,900	XRX-いしはらくん	ALL(連)残0 フェアリー
★サイキックフォース2012	2′19″39	WILLARDかも？	ALL せつな
サイキックフォース2012	3′48″92	GIJ-OGAかな？	ALL ゲイツ
サイキックフォース2012	3′52″65	SKT-G.M-SJC でしょ？	ALL エミリオ
エアガイツ（タイム）	3′53″04	ホゲル	ALL (同) 李書文
実況パワフルプロ野球EX	3,670m	hkk-会長(汁)	ホームラン 25本

チャレンジャー　ガムガム店　大阪
吹田市岸部南1-24-9　☎06-317-0433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイディアント　シルバーガン	10,208,640	CA2-EKZO	ALL　ステージ4
エスプレイド（J-B 5th）	31,058,470	ダイナマイト　バカ2	ALL　3面1ミス バリア残25%
エスプレイド（相模祐介）	25,982,410	ダイナマイト　バカ	ALL
ダイナマイト刑事2	77,050	デカプリオ	4めん 右はしのキャラ
バーチャファイターλ'98	＋10	GKヌコノ（カメルーンマニア）	ALL
侍魂（柳生　はんま）	918,900	☆PiG'S-ふとる（本物）	ALL　Ⓐボタン連打だけ

（株）チャレンジャー関大前店　大阪
吹田市千里山東1-14-2　☎06-338-2919

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ビートマニア2ndMIX（ノーマルモード）	361,223	Sweetたるまあ	1c ALL
ビートマニア2ndMIX（エキスパート）	Grert 874	初くりあ	1c ALL
ダイナマイト刑事2（空コーススタート）	104,160	刑事プリオ	1c ALL エディー使用
ステッガーI	1,263,300	穴埋め専門	5面
レイディアント　シルバーガン	14,304,230	やっこちゃんALN	1c ALL 2面コース
セガラリー2（上級　SNOWY）	2′46″43	ちょっとだけ更新 SRS-高岩学巳	完走　ランサー エボV
パズルボブル4（ひとりで対戦）	12,456,960	パズボブ同好会	1c ALL ふつうブラム

タウンスポットプレイランド　大阪
茨木市中津町4-3　☎0726-37-5311

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★エスプレイド（J-B 5th）	32,498,530	K.N	ALL ノーミス
ブレイカーズリベンジ（サイゾー）	23,734,000	MZI神-ZII(か)	ALL
ガーディアンフォース	13,007,290	I♡JUNNA KTL♡MSV(純)(洋)	ALL (連)
★侍魂（覇王丸、羅刹）	978,460	ITK＝カンタロー	ALL
サイキックフォース2012（ガデス）	2′46″42	ITK＝カンタロー	ALL
ストリートファイターEX2（S.ガイスト）	2,090,000	愚地独歩	ALL
ストリートファイターEX2（ガルダ）	2,042,700	KOS？	ALL
ストリートファイターEX2（シャロン）	1,960,800	AHEです	ALL
ストリートファイターEX2（ケン）	1,921,100	ROL、ロリー	ALL
★ストリートファイターEX2（ナナセ）	1,917,500	河村　秀一	ALL

プレイシティチャレンジャー　大阪
守口市土居町8-11　☎06-994-7476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX2（シャドウガイスト）	1,787,300	コンバット越前	ALL
ストリートファイターEX2（ケン）	1,921,400	F.K　瓦職人	ALL
エスプレイド（J-B 5th）	11,699,900	XYZ	J-B使用 5面
リアルバウト餓狼伝説2	1,393,900	ダニーとグレッグ	山崎 ALL
リアルバウト餓狼伝説2	1,194,500	D.S	舞 ALL
リアルバウト餓狼伝説2	918,500	D.S	アンディー ALL

アミューズメントスクエア　WING　和歌山
和歌山市島崎町3-1　ローソン島崎町店2F　☎0734-32-2566

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★エスプレイド（相模祐介）	28,880,120	ARL.S	ALL LIFE3/5
エスプレイド（J-B5th）	23,979,420	おぐやん！	ALL LIFE2/6
サイヴァーン（TYPE-3）	24,100,530	すみっち	ALL
ダイナマイト刑事2（エディ）	103,290	T.I	ALL
ストリートファイターEX2（ガルダ）	1,917,100	しろるそーと　しきょう	ALL
タイムクライシス	9′54″75	ARL.S	ALL ダメージ×1

ジャスコ川西店プレイランド　兵庫
川西市小花1-6-16　☎0727-59-7464

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタルスラッグ	2,579,420	JKP-ラスボス	ALL 残×0
ストリートファイターEX2（ガイスト）	1,942,700	K.H	ALL
ストリートファイターEX2（七瀬）	1,782,900	K.H	ALL
ストリートファイターEX2（ハヤテ）	1,943,700	K.H	ALL
ストリートファイターEX2（ガルダ）	1,721,100	K.H	ALL
テクモワールドカップ'98（ブラジル）	得点28	Mr. 政也	ALL 失点2
リアルバウト餓狼伝説2	1,218,800	ボブの友人TAKA	ALL　アルフレッド有りキム
マーヴルvsカプコン（リリス・モリガン）	2,033,500	JKP-トヨカズ	ALL
マジカルドロップIII（ストーリーモード）	6,262,490	M.S	チャリオット ピエロまで
ストリートファイターZERO2ALPHA（サバイバルモード）	3,018,100	JKP-D.M翔	ローズ P×12

扇ケ丘レジャーセンター　石川
石川郡野々市高橋町86-2　☎076-246-6406

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エスプレイド（J-B5th）	32,109,800	M.T	ALL
★プリクラ大作戦	46,541,400	1、2、3面超のび NCP-ねこん	ALL キララ
★アストラスーパースターズ	73,432,800	ああるかもね妻退院	ALL(パ) ステラ
アストラスーパースターズ	66,517,400	中華　ネチネチ棒使用	ALL ココ
アストラスーパースターズ	62,135,200	ラ・マン恥ャイナ棒	ALL サカモト
アストラスーパースターズ	58,333,800	フーリーのフリ	ALL フーリー
アストラスーパースターズ	47,589,400	もういやだ	ALL マロン
アストラスーパースターズ	51,512,600	裸マン恥ャイナ棒	ALL レタス
アストラスーパースターズ	38,104,700	限界点（もうでない）	ALL キューブ
ライデンファイターズ2	112,009,610	高山在住　M.I お菓子買ってね	ALL フェアリー

サンゲーム岡山　岡山
岡山市中央町3-8　☎086-231-4051

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストライカーズ1945II（P-38ライトニング）	2,824,800	BANRI	ALL　(連)
★ロストワールド（NEWバージョン）	8,657,600	KOH	ALL　(連)(必) 残ZENNY53万
バトルガレッガ（ガイン）	16,238,230	ニャース	ALL　(連)
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	2′38″25	KEY	ALL アフォームドB
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	2′58″89	SUE	ALL バル・バドス
鉄拳3（ポール）	58″26	SAN(ふ)	ALL　(同)

ゲームセンター　パスカル　大福店　岡山
岡山市大福134-4　☎086-282-6667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
対戦とっかえだま	4,976,700	ダーツ	ALL教授2 2連鎖75個
ストリートファイターEX2（ガルダ）	2,005,600	ZZZ七首	ガルダALL
ダイナマイト刑事2	114,240	晴明	ALL
ストリートファイターEX2（バルログ）	1,861,900	ZZZ七首	ALL
ストリートファイターEX2（ケン）	2,016,100	ZZZ七首	ALL
マーヴルvsカプコン	1,590,400	菅公	モリガン ウォーマシン

プレイシティキャロット島大前店　島根
松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX2（リュウ）	1,800,000	MST-ISD-F CP	1cALL
ストリートファイターEX2（ケン）	1,861,400	MST-ISD-F CP	1cALL
ストリートファイターEX2（シャドウ）	1,864,700	MST-ISD-F CP	1cALL
リアルバウト餓狼伝説2（舞）	1,223,900	NO.NAME	1cALL アルフ有
リアルバウト餓狼伝説2（シャンフェイ）	1,242,500	NO.NAMF	1cALL アルフ有
タイムクライシス2（単独）	1,030,630	A.F	1cALL
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	3′10″54	M.I	アファームド・B
アームドポリスバトライダー Bver	12,189,220	イソノ	上級 レベル8
ストライカーズ1945II（震電）	1,375,800	RDR（HRS） VTR	1c2-2 (連)
パニックパーク	1,499	てんちょ	6月　ジョーズパニック

オキモト　広島
広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説2	1,277,400	AHO	ALL タン
リアルバウト餓狼伝説2	1,036,100	AHO2	ALL 東
リアルバウト餓狼伝説2	1,188,200	AHO	ALL ビリー
リアルバウト餓狼伝説2	1,119,500	OY	ALL キム
リアルバウト餓狼伝説2	1,218,800	AHO	ALL ダック
幕末浪漫～月華の剣士	1,505,100	AHO	ALL　(力) ムサシ
幕末浪漫～月華の剣士	2,161,000	MF	ALL　(兄) 斬鉄
幕末浪漫～月華の剣士	1,468,800	AHO2	ALL　(兄) あかり
P-47エイシス	1,289,700	AHO2	
ロジックプロ	17,042	KIM	

アミューズメントZizz大竹駅前店　広島
大竹市新町1-2-3大竹ニチエービル1F　☎08275-3-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	2′08″58	MSO-08ユン	ALL アフォームドB
サイヴァーン	13,883,100	DMA	2-4
魚ポコ	4,987,500	Y.O	ALL
シーバスフィッシング	11.0kg	YUN	ALL
ライデンファイターズ	39,770,470	KKK	ALL ジャッジスピア
ストリートファイターEX2	2,067,700	マッスル	ALLシャドウガイスト

チャレンジバンバン　愛媛
松山市道後樋又4-28　☎089-924-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイキックフォース2012（利那）	2′59″29	AMT☆PPP	ALL
エスプレイド（美作　いろり）	25,934,490	S.H	ALL
エスプレイド（相模裕介）	25,348,920	バイオレンス岩鬼	ALL
ストリートファイターEX2（シャロン）	1,869,200	原宿二也	ALL
ストリートファイターEX2（D.ダーク）	1,802,700	原宿二也	ALL
ストリートファイターEX2（C.ジャック）	1,707,000	ABEGEN	ALL
ポップンポップ（対戦ふつう）	426,600	A.T	ALL
★アームドポリス　バトライダー（Bバージョン）	21,276,470	LAOS-長田仙人	ALL
プチカラット（おはなし／ふつう）	1,006,730	マッドダンサーY.T	ALL

モンキーハウス本館　福岡
福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイキックファース2012（エミリオ）	3′07″01	G.M.C. 機械げ えむのごんちゃん(ぽ)	ALL
ブレイカーズリベンジ（ピエール）	23,216,100	ローザトレイン	ALL　(連)(同)
★ガーディアンファース	13,572,520	もうやめてます。	ALL　(連)(同) あわ0点
レイディアント　シルバーガン	16,814,850	G.M.C.機械げ えむのごんちゃん(ぽ)	ALL　(同) STAGE2
サイヴーン	27,455,480	G.M.C.機械T.M(ぽ)	ALL　(連)
エイアンストーム	9.40	機械UMA(ぽ)	ALL　(連)
ストリートファイターIII　2ndインパクト（ヤン）	7,608,100	フォレス党(副)	ALL　(連)
ストリートファイターEX2（ジャドウ）	2,071,500	HIE	ALL
ストリートファイターEX2（シャロン）	1,997,500	TTM	ALL
ストリートファイターEX2（ダルシム）	1,537,900	J.O	ALL　(連)

サブカルチュア　福岡
筑紫野市二日市北1-2-3　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイディアント　シルバーガン	22,259,990	自分にむかつく GDS-OOT	ALL　(同) ステージ4
★ストリートファイターEX2（シャロン）	1,999,800	局長	ALL
ストリートファイターEX2（リュウ）	1,949,400	TTM	ALL
ビートマニア2ndMIX	393,218	局長	ALL ノーマル
ライデンファイターズ2	98,298,150	出雲良子の許嫁	ALL ジャッジスピア

青木玩具店　長崎
島原市弁天町7080-1　☎0957-63-2344

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メタルスラッグ2	4,382,000	また、熊本行きます VIC	ALL
リアルバウト餓狼伝説2	600,900	BSJ	ALLリー
リアルバウト餓狼伝説2	767,500	T.E	ALLテリー
リアルバウト餓狼伝説2	893,300	T.N	ALL山崎
リアルバウト餓狼伝説2	1,261,900	がんばろうかナ？ そろそろ　VIC	ALL JIN
幕末浪漫～月華の剣士	1,441,800	Y.H	ALL
幕末浪漫～月華の剣士	1,353,300	T.U	ALL
ブレイジングスター	6,534,700	プラモ作ってもっていきます。　VIC	

・ビデオゲーム・

CLASSIC GUIDE

クラシック　ガイド

君よ，オールド・ゲームを語れ
情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

アイレム

タイトル	商品価格	発年売度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
エックスマルチプライ	16,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
イメージファイト	15,000円	'88年	シューティング	有	有		レクトロン
エアーデュエル	15,000円	'90年	シューティング	有	有		レクトロン
R-TYPEⅡ	12,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
イメージファイト	10,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
10ヤードファイト	8,000円	'83年	スポーツ	有	有		メッセサンオー
ジッピーレース	8,000円	'83年	レース	有	有		メッセサンオー

SNK

オズマウォーズ	65,000円	'79年	シューティング	有	有	DIP表なし，白黒	カナヤ商会
ラッソ	48,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
アテナ	38,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
タンク	35,000円	'85年	シューティング	有	有	パネル付	カナヤ商会
ASO	23,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
原始島	20,000円	'89年	シューティング	有	有		カナヤ商会
メインイベント	16,000円	'85年	スポーツ	有	有	基板のみ	カナヤ商会
ハル21	13,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スーパーチャンピオンベースボール	12,000円	'89年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
ジャンボウ	10,000円	'87年	ブロック崩し	有	有	基板のみ	カナヤ商会

カネコ

富士山バスター	10,000円	'92年	対戦格闘	有	有		トライ

カプコン

ストリートファイターZERO3	218,000円	'98年	対戦格闘	有	有		ソフトショップ★マリオ
ストリートファイターEX2	168,000円	'98年	対戦格闘	有	有		ソフトショップ★マリオ
ストライダー飛竜	58,000円	'89年	アクション	有	有	新品	ファンタジークラブ
天地を喰らう	30,000円	'89年	アクション	有	有		レクトロン
ウォーザード	28,000円	'96年	対戦格闘	有	有		トライ
ストリートファイターⅢ	28,000円	'97年	対戦格闘	有	有		トライ
ファイナルファイト	25,000円	'89年	アクション	有	有		レクトロン
ポケットファイター	20,000円	'97年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
マッドギア	16,000円	'88年	アクション	有	有		ママトップ
サイバーボッツ～フルメタルマッドネス	12,000円	'95年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ヴァンパイアセイヴァー2	8,000円	'97年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ヴァンパイアハンター2	8,000円	'97年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
マーヴル・スーパーヒーローズ	7,000円	'95年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ヴァンパイアセイヴァー	3,000円	'97年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ストリートファイターZERO	3,000円	'95年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ
ストリートファイターZERO2	3,000円	'96年	対戦格闘	有	有	カートリッジ	トライ

コナミ

ツタンカーム	38,000円	'82年	シューティング	有	有		カナヤ商会
バトルトライスト	38,000円	'98年	対戦格闘	有	有		ママトップ
ストラテジーX	35,000円	'81年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
ゼクセクス	35,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ライフフォース	28,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
ジャイラス	25,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ゼクセクス	25,000円	'91年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
ゼクセクス	23,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
ガイアポリス	22,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
サンダークロス	22,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
サンダークロス2	21,000円	'91年	対戦格闘	有	有		ソフトショップ★マリオ
A-JAX	20,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
極上パロディウス	20,000円	'94年	シューティング	有	有		カナヤ商会
トライゴン	20,000円	'90年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
ミスター五右衛門	20,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
メガゾーン	18,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
グラディウスⅡ	15,000円	'88年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
コントラ	15,000円	'87年	シューティング	無	有		ファンタジークラブ
トライゴン	15,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
サーカスチャーリー	13,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
グラディウスⅡ	12,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
ロードファイター	12,000円	'85年	レース	有	有		カナヤ商会
パンクショット	10,000円	'90年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
マンハッタン24分署	10,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
サーカスチャーリー	8,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
進め！対戦ぱずるだま	3,000円	'96年	パズル	有	有		トライ
実況パワフルプロ野球'96	2,000円	'96年	野球	有	有		トライ

彩京

ストライカー1945Ⅱ	49,000円	'97年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ

サン電子

カンガルー	25,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
マーカム	15,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ザ・ギネス	10,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会

ジャレコ

ぶたさん	32,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
ゲーム天国	25,000円	'95年	シューティング	有	有		トライ
銀河任侠伝	23,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
アイドル雀士スーチーパイⅡ	18,000円	'94年	麻雀	有	有		トライ
テトリスプラス	18,000円	'95年	パズル	有	有		トライ
エクセリオン	3,000円	'83年	シューティング	有	有		メッセサンオー

セガ

バーチャファイター3tb	89,000円	'97年	対戦格闘		有	電源・ハーネス付	ソフトショップ★マリオ
アップンダウン	75,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
バーチャファイター3	45,000円	'96年	対戦格闘		有	電源・ハーネス付	ソフトショップ★マリオ
バーニングライバル	35,000円	'93年	対戦格闘	有	有		カナヤ商会
ファンタジーゾーン	28,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
アッポー	23,000円	'84年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
ヤマト	20,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
オーライル	15,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
サンダーフォースAC	15,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スクランブルスピリット	15,000円	'88年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ぷよぷよ通	15,000円	'94年	パズル	有	有		カナヤ商会
ボナンザブラザーズ	15,000円	'90年	アクション	有	有		カナヤ商会
スラップシューター	14,000円	'86年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
バーニングライバル	12,000円	'92年	対戦格闘	有	有		トライ
テトリス	6,000円	'88年	パズル	有	有		トライ
ぷよぷよ通	4,000円	'94年	パズル	有	有		トライ
コラムス	2,000円	'90年	パズル	有	有		トライ
ぷよぷよ	2,000円	'92年	パズル	有	有		トライ
ポトポト	2,000円	'94年	パズル	有	有		トライ

セタ

スーパーリアル麻雀P6	10,000円	'96年	麻雀	有	有		レクトロン

タイトー

アルペンスキー	65,000円	'82年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
ウォータースキー	65,000円	'83年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
バイオアタック	65,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ジャングルキング	58,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
ガンフロンティア	45,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
Gダライアス Ver.2	42,000円	'97年	シューティング	有	有		ママトップ

黄金の城	38,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
アルペンスキー	35,000円	'82年	スポーツ	有	有		トライ
アルペンスキー	35,000円	'82年	スポーツ	有	有		メッセサンオー
Gダライアス	32,000円	'97年	シューティング	有	有		ママトップ
グレートソードマン	28,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
ライトブリンガー	28,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
Gダライアス	25,000円	'97年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
女三四郎	25,000円	'85年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
レイストーム	23,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
ヴォルフィード	20,000円	'89年	陣取り	有	有		カナヤ商会
ラスタンサーガー	20,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
キックスタート	15,000円	'84年	レース	有	有		カナヤ商会
カダッシュ	10,000円	'89年	アクション	有	有		レクトロン
達人	10,000円	'88年	シューティング	有	有		レクトロン
火激	10,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会

中央リース

タイムリミット	55,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
ファニーマウス	30,000円	'82年	アクション	無	有		カナヤ商会

データイースト

エドワードランディー	38,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
ファイティングファンタジー	20,000円	'89年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
ブローディウルフ	18,000円	'88年	アクションシューティング	無	有	海外版	ファンタジークラブ
ウルフファング	15,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
クールドバスター	15,000円	'90年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
コブラコマンド	14,000円	'88年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
ジェネシス	12,000円	'83年	アクション	有	有	ハーネス付	メッセサンオー
ロボコップ	10,000円	'89年	アクション	有	有		レクトロン
ファイターズヒストリー	7,000円	'93年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
マジカルドロップ	3,000円	'95年	パズル	有	有		トライ

テクモ

センジョウ	45,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スターフォース	28,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
アルゴスの戦士	25,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ガズラー	8,000円	'83年	アクション	有	有		トライ

東亜プラン

ヴィマナ	18,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ホラーストーリー	16,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
ヘルファイア	12,000円	'89年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ヴィマナ	10,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
タイガーヘリ	8,000円	'85年	シューティング	有	有		メッセサンオー

ドリームファクトリー／スクウェア

エアガイツ	72,000円	'98年	対戦格闘	有	有		ソフトショップ★マリオ

中日本

ファンタジックラブ	10,000円	'95年	麻雀	有	有		レクトロン

ナムコ

子育てクイズ マイエンジェル3	38,000円	'98年	クイズ	有	有		ママトップ
ダンシングアイ	38,000円	'96年	アクション	有	有		トライ
スカイキッド	35,000円	'85年	シューティング	有	有		トライ
リブルラブル	32,000円	'83年	アクション	有	有		メッセサンオー
ドラゴンセイバー	20,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
バーニングフォース	20,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
ナムコクラシックコレクション	18,000円	'96年	アクション	有	有		ママトップ
子育てクイズ マイエンジェル2	15,000円	'97年	クイズ	有	有		ママトップ
ゼビウス	10,000円	'82年	シューティング	有	有		トライ
子育てクイズ マイエンジェル2	5,000円	'97年	クイズ	有	有		トライ
エメラルディア	4,000円	'93年	パズル	有	有		トライ
スーパーワールドコート	4,000円	'93年	テニス	有	有		トライ
コズモギャング ザ パズル	3,000円	'92年	パズル	有	有		トライ
子育てクイズ マイエンジェル	3,000円	'96年	クイズ	有	有		トライ
子育てクイズ マイエンジェル	2,000円	'96年	クイズ	有	有		ママトップ

日本物産

ムーンエイリアン P-Ⅱ	45,000円	'79年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
ムーンエイリアン	35,000円	'79年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
戦え ビッグファイター	22,000円	'90年	アクション	有	有		レクトロン
ホレホレ大作戦	20,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
マイティーガイ	15,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
レジオン	15,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
マグマックス	12,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
妖魔忍法帳	12,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
テラクレスタ	10,000円	'85年	シューティング	有	有	FM音版	メッセサンオー

バンプレスト

クイズ！美少女戦士セーラームーン	30,000円	'97年	クイズ	有	有		トライ
美少女戦士セーラームーン	30,000円	'94年	アクション	有	有		トライ
クイズ！美少女戦士セーラームーン	22,000円	'96年	クイズ	有	有		ママトップ
マクロス	15,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
パズリ	8,000円	'96年	パズル	有	有		ママトップ
ウルトラマン	3,000円	'91年	アクション	有	有		トライ

UPL

マウサー	50,000円	'82年	アクション	無	有	DIP表なし	カナヤ商会
ノバ 2001	28,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
忍者くんⅡ	18,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
バンダイク	6,000円	'90年	アクション	有	有		トライ

エイティング／ライジング

アームドポリスバトライダー	48,000円	'97年	シューティング	有	有	Ver-AorB	メッセサンオー

調査にご協力いただいた販売店リスト

■カナヤ商会：〒532-0002　大阪市淀川区東三国2-28-10　TEL06-395-0272

■ソフトショップ★マリオ：〒390-0812　長野県松本市あがた1-2-16　TEL0263-36-5536

■トライ：〒101-0021　東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2F　TEL03-5295-0667

■ファンタジークラブ：〒326-0845　栃木県足利市大前町839-1　TEL0284-62-6926

■ママトップ：〒420-0804　静岡県静岡市竜南1-1-54　TEL054-248-7700

■メッセサンオー：〒101-0021　東京都千代田区外神田3-14-8　TEL03-3255-3453

■レクトロン：〒578-0976　大阪府東大阪市西鴻池町1-14-13　TEL06-747-2028

皆様に親しまれて16年!16TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。

情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。

サマーバーゲン開催中

アイレム
R-TYPE Ⅱ 10K
スパルタンX 10K
迷宮島・妖獣伝 各5K
イメージファイト 10K
ビジランテ・大工の源さん 各3K
カプセルインベーダー 18K
ロードランナーⅠ・Ⅳ 各18K
〃 〃 Ⅱ・Ⅲ 各15K
銀河帝国の逆襲 15K

SNK
ネオジオ業務用
MV-1 基板 18K
ネオジオMVSカセット
各種 格安
☆☆☆特報☆☆☆
MV-1用メモリーカードスロット
基板、ハーネス一式 10K
メモリーカード(新品) 2枚付

カプコン
殿様の野望Ⅱ, Q&D 各3K
1942・バルガス 各8K
1943 15K
ストリートファイター 15K
SF-Ⅱ 5K
SF-Ⅱ ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
USネイビー 18K
チキチキボーイ 25K
マジックソード 18K
ナイツオブザラウンド 15K
天地を喰う 15K
CPⅡ 各種 格安

TOA PLAN
ゴークス(レバー対応) 2K
ドギューン 10K
V-5 8K

コナミ
グラディウス(電源H付) 20K
〃 〃 Ⅱ 20K
〃 〃 Ⅲ 25K
スーパーヘリ・コブラ (c) 5K
パロディウスだ, 出たなツインビー
ヘクシオン 各3K
クライムファイター 10K
〃 〃 2 12K
魔獣の王国 38K
Q-バート 68K
キューブリック 28K
サーカスチャーリー 8K
GX ROMボード 格安 1K~

ジャレコ
プラスアルファ 28K
セイントドラゴン(天聖龍) 5K
P-47エイシス. 湾岸戦争. ゲーム天国. グラディア. エンゼルキッス. スーチーパイⅡ(ロム) 各1K
メガシステムマザー 格安

デコ
空手道・ロボコップ 各 5K
ダークシール 8K
ドラゴン忍者 7K
クルードバスター 5K
コブラコマンド 5K
プロゴルフ・テニス 各3K
マジカルドロップ 2K
〃 〃 +1 5K
大相撲 5K

セガ
フリッキー 18K
ファンタジーゾーン 15K
タイムスキャナー16B 10K
カルテット 2 16A 15K
ぷよぷよ. テトリス 各2K
コラムス2、コラムス 各2K
ボナンザブラザーズS24) 10K
シャドーダンサー. 忍び 各5K
テディボーイブルース 28K
青春スキャンダル 25K
アップンダウン 28K
ピットホールⅡ 28K
ワンダーボーイ(c)ペンゴ(c) 各3K
モンスターランド 15K
トランキライザーガン、N-SUB
平安京エイリアン、他
バーチャーファイター2
詳細は情報FAX(下記)を!!

タイトー
スペースインベーダー 25K
クイックス 純正 18K
アルペンスキー 25K
ジャングルキング 25K
ドクタートッペル探検隊 5K
べんべろべー 15K
メイズオブフロット 3K
中華大仙, 功里金団 各5K
飛龍の拳 18K
バブルボブル 12K

飛翔鮫(F. SHARK) 5K
究極タイガー 8K
アルカノイド S付 3K
〃 リベンジー S付 5K
ヴォルフィード 2K
パズニック、フリップル 各2K
ダッシュ野郎 15K
フォーティ ラブ 8K
イグジーザス 12K
女三四郎 15K
フィールドゴール 38K
フロントライン 5K
リングレイジ、 5K
黄金の城 18K
TUBE-IT(ロケVer.)
パズル、インストデップなし15K

F-2 マザーボード付
プリルラ38K・メタルブラック25K・ガンフロンティア30K・ミズバグ大冒険 5K・キャメルトライ センサー付15K・麻雀クエスト5K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 5K. ルナーク5K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 3K(大基板)

F3-Subカートリッジ
0.5Kより各種
、各種格安 F3マザー特価

テクモ
アルゴスの戦士 18K
スターフォース 15K
雷牙 10K
サンダードラゴン 10K
ボンジャツク 15K
がんばれギンくん 5K
スイマー 15K

テクノス
くにお君 6K
ダブルドラゴン 3K
ドッチボール 2K

ニチブツ
アームド エフ 5K
テラクレスタ(FM音源版) 8K
五目ならべ(連珠) 5K
クレージークライマー(c) 18K
ムーンクレスタ (c) 12K
ムーンエイリアンP-Ⅱ 8K
フリスキートム 98K

UPL
タスクフォースハリアー 5K
ムスタング 8K
アクロバットミッション 8K

ユニバーサル
スナップジャツク 12K
コスミックアベンジャー 28K
ミスターDO 15K
Mr.Do ユニコーン 12K
Mr.Do ワイルドライド15K
ジャンピングジャツク 18K

ナムコ
ナムコクラッシクVo11 15K
〃 〃 Vo12 25K
マーベルランド 18K
アサルト パネル付 20K
パックマニア 25K
ドラゴンスピリット 28K
子育てクイズマイエンゼル 2K
〃 〃 2 3K
源平討魔伝 20K
ローリングサンダー 38K
グロブダー 25K
マッピー 15K
ギャプラス 8K
ドルアーガの塔 20K
エメラルディア 3K
F/A 10K
スーパーワールドコート 3K
ニューラリーX (c) 10K
ニューマンアスレチック 10K
ゼビウス 10K
ディグダグ ギャラガ 各5K
パックギャル 8K
パックマン (c) 5K
ギャラクシアン (c) 5K

サマーバーゲン
開催中
最新
中古基板情報は
FAXで!

その他
サファリーラリー 80K
パイプドリーム 5K
ウルトラマン・クラックス 各2K
ミサイルコマンドS付 68K
五月障戦, 連珠貴族 各2K
ポラックス 2K
サーカス(風船わり) 80K
センティピード 38K
フェニックス 10K
クレージーコング 15K
珍品・逸品 各種 あります。
詳細はFAX情報をご覧下さい

ズンズンブロック 88K
Qバート 68K
ヨットマン 88K
バンバンカー 15K
ニュージグザグ 10K
バーディ 12K
ボレンチ 18K
キャプテンスタントマン18K
シルバーランド 28K
ペラチャン 38K

任天堂 VSボード ☆☆☆ 各種 格安 販売中

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局, ファンクラブ夏物語, 麻雀フライデー, ズームイン, 麻雀大予言, ねるとん牌鯨団, 早くやってよ, 麻雀学園, グッとE雀, 大人の麻雀、各1Kトリプルウォーズ, クラブ90, 極、パニックスタジアム, 華の舞、 各2K
スーパー0禁版 8Kスーパーリアル3K スーパーリアルⅣ5K スーパーリアルV3K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス(3画面)		58K◎
サンダーブレード	(a)	8K
アフターバーナー Ⅱ	(a)	8K
ギャラクシーフォースⅡ	(a)	20K◎
ストライクファイター	(a)	20K◎
スターブレード	V21(a)	18K
エアーコンバット	V21(a)	18K
ソルバルウ	V21(a)	18K
ギャラクティツクストーム		18K◎
ナイトストライカー		38K◎
ウォーリアブレード		8K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力)TVは、1台でOK!
画面切替えハーネス付
COMBO AV 専用ハーネス 付
画面切替えハーネス付
COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K) 他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基盤は、全商品消費税込みです

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、 ①現金書留
②代引宅配便(ヤマト便)があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の
中間ハーネスは2Kです。
分割払い(頭金なし)始めました

詳細はお問合わせ下さい。
基板高価買入

COMBO AVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMAコネクター)+JAMMAハーネスをサービス

中古基盤は全商品消費税込みです

サマーバーゲン開催中 サマーバーゲン開催中 サマーバーゲン開催中 サマーバーゲン開催中

通信販売専門店 ヤマト宅急便にてお届けいたします

定休日 日曜日(祝日は営業)
電話受付 午後1時~午後7時

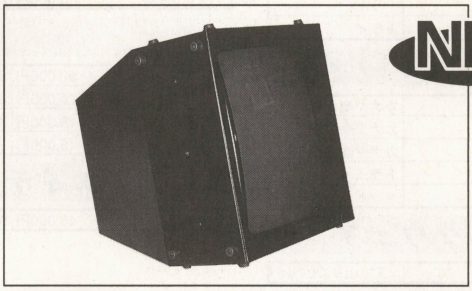
20インチモニター新発売

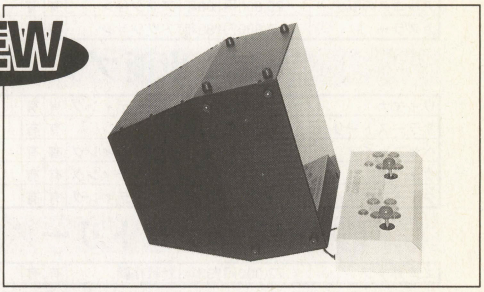
手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
(各種家庭用ゲーム機もOK)

■ 仕様 (本体保証 1カ年)
◇ スチール製キャビネット入り ◇ 15、24kHz両用
◇ 20インチ 日立製ブラックフェイス ブラウン管
◇ サイズ(W)480×(H)480×(D)460mm 28kg
◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇ **20インチ新品価格¥58,000** (税・送料別)
中古18インチ、25インチもあります。

NEW



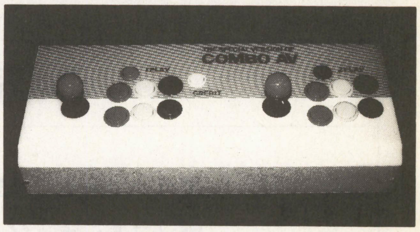


中古価格(税・送料別) ¥38,000(18インチ) ¥58,000(25インチ)

20インチモニター+コンボAVセット
¥78,000 (税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX ="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

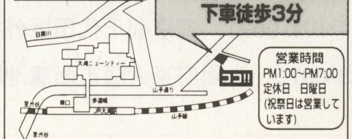
12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!
●操作方法●
1 FAXの受話器をとってください。
2 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3 60110の番号と#を押してください。
4 ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5 FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…**¥28,000**
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売……**¥2,000**

満足のいく性能で安心価格

ショールームオープン
JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分



営業時間
PM1:00~PM7:00
定休日 日曜日
(祝祭日は営業しています)

〒141-0032 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎1-20-16)
TEL.03-3490-5201(代)
FAX.03-5496-1047

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:O2、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!

〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'98年卒、ゲーム会社就職者数(専門職社員) ダントツ全国第一位!!

サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 木下博史くん
(株)ミント

サウンドクリエイター養成講座
全日2年制 坂本節郎くん
(株)セレン

サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 三浦裕大くん
(株)童

サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 H. Aさん
(株)ネクスティック

サウンドクリエイター養成講座
全日1年制 末岡靖彦くん
(有)メガス・エンターテインメント・ステーション

ゲームデザイナー養成講座(新聞特設クラス)
全日2年制 矢端賢吾くん
(株)サミー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

超優良中古パソコン店！

PC NET

皆様のご声援に支えられて10周年。

大感謝祭

◆下取り・買取り致します◆

法人向けの買取りサポートシステム
梱包用品（箱・パッキンなど）ない方でもOK！

デスクトップから周辺機器まで

98,MAC,DOS/Vを中心に
豊富な品揃え（常時5,000台）

感謝！感謝の大特価!!

PC-9801BX/u2
（80MB増設済）
型番にてお問い合わせください

BX/u2ここに健在！
（486SX2/20MHz/1.6MB/80HD/3.5×2）

大特価 ¥16,800

PC-9821BP/u8
注文No.U2058

この快適さであなたを強力にバックアップ！
（486DX2/66MHz/5.6MB/340HD/3.5×1）

大特価 ¥25,800

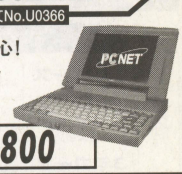
PC-9801T/F5
注文No.U0361

まだまだ「イケテル」カラー ラップトップ！
（386SX/16MHz/1.6MB/40HD/TFTカラー）

大特価 ¥9,800

PC-9821NE
注文No.U0366

98noteだから安心！
（486SX/33MHz/3.6MB/9.5TFTカラー）



大特価 ¥39,800

★★★ 近日入荷予定!! ★★★

PC-9821AS/U2（NEC）	Dayna Book V486FV（東芝）
PC-9821ND/340（NEC）	Power Mac6200/75（APPLE）
PC-340シリーズ（IBM）	LP-8200（エプソン）
FMV-466D3（富士通）	OKI MICROLINE（沖電気）

※都合により入荷できない商品もあります。詳しくはお問い合わせください。

Win3.1モデルは別途¥15,000で、Win95モデルにアップグレードできます。

98（デスクトップ）

（3.5インチ）

注文No.	商品	価格
U0219	PC-9801DX/U2(286(12)/640KB/3.5×2)	¥5,800
U0245	PC-9801DX/U5(286(12)/640KB/3.5×2/40HD)	¥8,800
U0211	PC-9801DS/U2(386SX(16)/640KB/3.5×2)	¥6,800
U0203	PC-9801FX/U5(386SX(12)/1.6MB/40HD/FM)	¥9,800
U0220	PC-9801FS/U2(386(20)/1.6MB/FM)	¥8,800
U0218	PC-9801FA/U5(486SX(16)/1.6MB/40HD/FM)	¥14,800
U0639	PC-9821BP/U7(486DX2(66)/5.6MB/170HD)	¥22,800
U0638	PC-9821BF/U8(Pen(60)/7.6MB/340HD)	¥29,800
U2088	PC-9821AE/U2(486SX(25)/1.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥17,800
U0241	PC-9821AS/U2(486DX(33)/3.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥18,800
U0385	PC-9821AS/U7(486DX(33)/3.6MB/120HD/FM/PCM/3.5×1)	¥21,800
U2359	PC-9821AS2/U8(486SX(33)/5.6MB/340HD/FM/PCM/3.5×1)	¥23,800
U0260	PC-9821AP/U2(486DX2(66)/3.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥22,800
U2185	PC-9821AP/U2(486DX2(66)/7.6MB/340HD/3.5×2/PCM/FM/増設)	¥29,800
U0127	PC-9821AP2/M2(486DX2(66)/3.6MB/5×2/3.5×1/3.5増設)	¥23,800
U2394	PC-9821AP2/U2(486DX2(66)/15.6MB/240HD/FM/PCM)	¥29,800
L0114	PC-9821AP2/U2(486DX2(66)/3.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥23,800
U2031	PC-9821AP2/U8(486DX2(66)/5.6MB/3.5×1/340HD/FM/PCM)	¥28,000
U0415	PC-9821AP2/C9(486DX2(66)/5.6MB/3.5×1/510HD/CD/FM/PCM)	¥37,800
U2216	PC-9821AF/U9(Pen(60)/7.6MB/510HD/PCM/FM/3.5×1)	¥41,800
U0674	PC-9821XE/U7(486SX(33)/5.6MB/210HD)	¥20,800
U0269	PC-9821XP/C8(486DX4(100)/5.6MB/340HD/PCM/CD付)	¥34,800
U0341	PC-9821XE10/4(486DX4(100)/5.6MB/420HD/3.5×1)	¥29,800
U2290	PC-9821XE10/S15(486DX4(100)/8MB/3.5×1/420HD/CD4/PCM/15CRT)	¥45,800
U2011	PC-9821XN/C9(Pen(90)/7.6MB/3.5×1/540HD/CD)	¥44,800
C0034	PC-9821V7/S5K(Pen(75)/8MB/850HD/CD4/15CRT)	¥65,600
C0034	PC-9821V7/S7KA(Pen(75)/8MB/850HD/CD4/PCM/本体のみ)	¥49,800
U2435	PC-9821V10/S5KB(Pen(100)/8MB/850HD/CD4/15CRT)	¥88,000
C0047	PC-9821V12/S5R(Pen(120)/16MB/850HD/CD4/15CRT)	¥98,000
C0054	PC-9821V13/S5RA(Pen(133)/16MB/850HD/CD4/15CRT)	¥98,000
U2408	PC-9821V13/S5C2(Pen(133)/32MB/1.2G/CD6/28.8モデム/15CRT)	¥105,000
C0071	PC-9821V20/S5C3(Pen(200)/32MB/2GHD/CD8/33.6Kモデム/本体のみ)	¥108,000
C0069	PC-9821V20/S5D3(Pen(200)/32MB/2GHD/CD8/33.6Kモデム/本体のみ)	¥108,000
U2003	PC-9821/modelS2(386(20)/3.6MB/40HD/3.5×2/CD/15CRT)	¥19,800
U2035	PC-9821CS2/S2(486SX(33)/5.6MB/170HD/CD/3.5×1/FM/15CRT)	¥27,800
U0673	PC-9821CS2/S3(486SX(33)/5.6MB/340HD/3.5×1/CD/本体のみ)	¥22,800
U2149	PC-9821CE/S2(486SX(25)/5.6MB/120HD/CD/15CRT)	¥24,800
U2124	PC-9821CE2/S2(486SX(25)/5.6MB/170HD/3.5×1/CD/FM/PCM/本体のみ)	¥20,800
C0039	PC-9821CB3/T/A(Pen(75)/16MB/850HD/CD4/PCM/TV/一体型)	¥72,000
U2028	PC-9821XA/C9(Pen(90)/7.6MB/540HD/CD2/PCM)	¥47,800
U1000	PC-9821XA/C10(Pen(90)/7.6MB/1GHD/CD4/PCM)	¥54,800
L0018	PC-9821XA10/K8(Pen(100)/8MB/850HD/CD4/PCM)	¥64,800
U2450	PC-9821XA13/W12(Pen(133)/16MB/1.2GHD/CD6/PCM/100base)	¥138,000
U2395	PC-9821XC13/S5B(Pen(133)/16MB/1.2GHD/CD8/Word・Excel/本体のみ)〈新品〉	¥125,000
U2427	PC-9821XT/C10(Pen(90)/15.6MB/1GHD/PCM/CD4)	¥59,800
U2410	PC-9821F166/D20(MP(166)/32KB/2GHD/CD16/PCM/100TX/13.6D-STN)〈新品〉	¥139,800
U2237	SV-98/1N1(486DX2(66)/14MB/500HD×2/サーバー機)	¥29,800
U0380	PC-H98/U90-002(486SX(25)/3.5MB/3.5×2)	¥9,800
U2440	PC-486HX2GW(エプソン)(486DX(33)/7.6MB/500HD)	¥23,800
U2361	PC-486HX3(エプソン)(486DX2(66)/16MB/520HD)	¥26,800

（5インチ）

注文No.	商品	価格
U0161	PC-9801FA2(486SX(16)/1.6MB/FM)	¥11,800
U2087	PC-9821AE/M2(486SX(25)/1.6MB/5×2+3.5×1)	¥17,800
U1003	PC-9821AS/M7(486SX(33)/3.6MB/120HD/FM/PCM)	¥22,800
U0183	PC-9821AP/M2(486DX2(66)/3.6MB/FM/PCM)	¥22,800
U1014	PC-H98/80-100(486SX(16)/1.5MB/5×2/100HD)	¥19,800

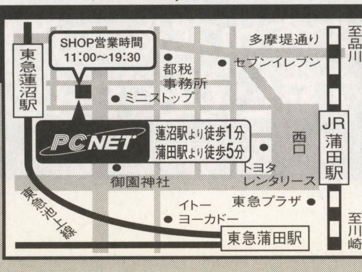
98（ノート・ラップトップ）

注文No.	商品	価格
U0317	PC-9801NS20(386SX(12)/640KB/20HD/ﾓﾉｸﾛ)	¥13,800
U0335	PC-9801NL/R120A(486SXJ(16)/3.6MB/120HD/ﾓﾉｸﾛ)	¥23,800
U0301	PC-9801NS/R(486SXJ(16)/640KB/ﾓﾉｸﾛ)	¥29,800
U0318	PC-9801NS/R40(486SXJ(16)/640KB/40HD/ﾓﾉｸﾛ)	¥32,800
U0334	PC-9801NS/R120(486SXJ(16)/640KB/120HD/ﾓﾉｸﾛ)	¥35,800
U3032	PC-9801NS/A120(486SX(33)/3.6MB/120HD/ﾓﾉｸﾛ)	¥35,800
U3303	PC-9821NM(486DX2(50)/1.6MB/ﾓﾉｸﾛ)	¥33,800
U3057	PC-9821NM/340(486DX2(50)/1.6MB/340HD/ﾓﾉｸﾛ)	¥39,800
U0312	PC-9801NC(386SX(20)/2.6MB/TFT)	¥32,000
U0322	PC-9801NX/C(486SX(20)/640KB/TFT)	¥35,000
U0338	PC-9801NA/C(486SX(20)/2.6MB/TFT)	¥35,000
U3059	PC-9821ND(486SX(33)/1.6MB/9.5D-STN)	¥38,000
U3047	PC-9821ND/340(486SX(33)/5.6MB/340HD/9.5D-STN)	¥42,800
U3147	PC-9821ND2(486DX2(50)/2.6MB/D-STN)	¥39,000
U0366	PC-9821NE(486SX(33)/3.6MB/9.5TFT)	¥39,800
U3105	PC-9821NE/340(486SX(33)/5.6MB/340HD/9.5TFT)	¥46,800
U0333	PC-9821NE2(486SX(33)/1.6MB/9.5TFT)	¥40,800
U3097	PC-9821NE2/340(486SX(33)/5.6MB/340HD/9.5TFT)	¥47,800
U3165	PC-9821NE2/340(486SX(33)/13.6MB/340HD/プレート/9.5TFT)	¥44,800
U3165	PC-9821NE2/340(486SX(33)/13.6MB/340HD/プレート&フック/9.5TFT)	¥39,800
A0062	PC-9821NE3/3(486DX2(50)/8MB/350HD/TFT)	¥52,800
U3256	PC-9821NE3/3(486DX2(50)/23.6MB/350HD/16MB増設/10.1TFT)	¥55,800
U3293	PC-9821NE3/5(486DX2(50)/7.6MB/540HD/10.1TFT)	¥55,800
U3136	PC-9821NS/340(486DX2(50)/5.6MB/340HD/9.5TFT)	¥54,800
U3187	PC-9821NP/340(486DX4(75)/5.6MB/340HD/9.5TFT)	¥57,800
U3276	PC-9821LT/350A(486DX2(50)/11.6MB/350HD/サブノート/9.5TFT/640×400)	¥61,800
U3155	PC-9821LT2/3A(486DX2(50)/8MB/350HD/サブノート/TFT)	¥60,800
U3277	PC-9821LA10/5A(Pen(100)/7.6MB/540HD/サブノート/9.5TFT/640×400)	¥93,000
U3292	PC-9821LA10/5B(Pen(100)/7.6MB/540HD/サブノート/9.5TFT)	¥93,000
U3217	PC-9821NA9/H8(Pen(90)/16MB/810HD/CD4/PCM/10.3TFT)	¥99,800
A0081	PC-9821NR13/D14CD(Pen(133)/16MB/1.4GHD/CD8/PCM/添付品全付き/12.1TFT)	¥148,000
U3294	PC-9821TS/120(LT:486SX(33)/5.6MB/120HD/9.5TFT)	¥19,800
U0361	PC-9801T/F5(LT:386SX(16)/1.6MB/40HD/TFT)	¥9,800
U0320	PC-9801T/F51(LT:386SX(16)/1.6MB/40HD/TFT)	¥12,800
U3290	PC-486NOTE AS2(エプソン)(486SX(25)/6MB/130HD/9.5ﾓﾉｸﾛ)	¥24,800
U3206	PC-486NOTE ASC2(エプソン)(486SX(25)/9.6MB/250HD/9.5TFT)	¥39,800
U3333	PC-486NOTE AT21J(エプソン)(486DX4(75)/5.6MB/340HD/SVGA/10.4D-STN)	¥56,800

バッテリーパックは消耗品につき保証対象外とさせていただきます。

DOS/V／MAC（デスクトップ）

注文No.	商品	価格
U2247	PC466D2LPX(DEC)(486DX2(66)/16MB/500HD/CD/ﾏﾆｭｱﾙ欠)	¥15,800
U2445	Celebris 590(DEC)(Pen(90)/16MB/540HD/付属品欠)	¥24,800
U2442	Celebris FP590(DEC)(Pen(90)/16MB/540HD/付属品欠)	¥24,800
U2422	Celebris GL5100(DEC)(Pen(100)/32MB/850HD/CD4/付属品欠)	¥29,800
U2448	Aptiva720(2168-62J)(IBM)(486DX4(100)/24MB/540HD/CD2/本体のみ)	¥29,800
U2397	PC330(6577-JB5)(IBM)(Pen(133)/32MB/1.6HD/CD6/3.5×1/付属品欠)	¥39,800
U2414	PC720(6860-J4G)(IBM)(486DX4(100)/24MB/720HD/3.5×1/付属品欠)	¥25,800
U2437	PC750(6885-J0M)(IBM)(Pen(90)/16MB/695HD/CD2/付属品欠)	¥32,800
U2390	PS/55(5530-V28)(IBM)(486SLC2(40)/3MB/76HD/付属品欠)	¥8,000
U2443	PS/55(5551-W0B)(IBM)(486SX(20)/16MB/210HD/付属品欠)	¥9,800
U2449	PS/55(5530-W0A)(IBM)(486SX(20)/8MB/200HD/13CRT/1024×768×256/一体型/付属品欠)	¥18,000
U2426	PS/55(5551-W2B)(IBM)(486DX2(40)/16MB/200HD/付属品欠)	¥11,800
U2420	PS/55(5521-YWB)(IBM)(486DX2(66)/8MB/170HD/付属品欠)	¥11,000
U2243	PS/V (2410-NYB)2nd(IBM)(486DX(66)/8MB/170HD/付属品欠)	¥11,000
U2096	PS/V Entry(2406-WWB)(IBM)(486SX(33)/7.6MB/170HD/3.5×1/付属品欠)	¥8,500
U2015	PS/V Master(2411-NPW)(IBM)(486DX2(66)/8MB/340HD/3.5×1/付属品欠)	¥12,800
U2355	PS/V Vision(2408-WMC)(IBM)(486SLC2(50)/16MB/340HD/CD/一体型/付属品欠)	¥25,000
U2439	PC-MA16CSZLAG21(NEC)(MP(166)/32KB/2GHD/CD20/PCM/100TX)<新品>	¥98,000
U0256	DESKPRO XE560(COMPAQ)(Pen(60)/8MB/525HD/付属品欠)	¥22,000
U2174	DESKPRO XL6150(COMPAQ)(PPro(150)/32MB/2.1GHD/PDCD/NT351/付属品欠)	¥72,800
U2413	DESKPRO 4/66I(COMPAQ)(486DX2(66)/8MB/120HD/付属品欠)	¥10,500
U2029	DESKPRO 4/66I(COMPAQ)(486DX2(66)/8MB/340HD/付属品欠)	¥12,800
U2383	PRESARIO 4130(COMPAQ)(Pen(166)/16MB/2.5GHD/CD8/ 付属品欠)	¥59,800
U2404	PROLINEA MT4/66(COMPAQ)(486DX2(66)/4MB/420HD/3.5×1/付属品欠)	¥13,800
U2381	S425SX(DELL)(486SX(25)/8MB/119HD/付属品欠)	¥8,000
U2332	OPTIPLEX XL575(DELL)(Pen(75)/16MB/340HD/CD/付属品欠)	¥22,800
U2281	FMV-433D-F(富士通)(486DX(33)/20MB/340HD/付属品欠)	¥14,800
U2284	FMV-433D-F(富士通)(486DX(33)/20MB/340HD/付属品欠)	¥14,800
U2313	FMV-450SD3C(富士通)(486DX2(50)/16MB/270HD/付属品欠)	¥15,800
U2351	FMV-466D-C1(富士通)(486DX2(66)/12MB/170HD/付属品欠)	¥15,800
U2311	FMV-466D-E1(富士通)(486DX2(66)/4MB/340HD/付属品欠)	¥16,800
U2285	FMV-466D-F(富士通)(486DX2(66)/11MB/340HD/付属品欠)	¥17,800
U2398	FMV-466D2EC(富士通)(486DX2(66)/16MB/340HD/付属品欠)	¥18,800
U2425	FMV-499D3S1(富士通)(486DX4(100)/24MB/420HD/CD2/付属品欠)	¥27,000
U2318	FMV-590(富士通)(Pen(90)/16MB/720HD/付属品欠)	¥32,000
U2321	FMV-590DEJ(富士通)(Pen(90)/16MB/730HD/ﾏﾆｭｱﾙ欠/本体のみ)	¥32,000
V0024	FMV-5DSP273(富士通)(Pen(133)/16MB/1.6GHD/CD6/28.8Kモデム/付属品欠)	¥66,800
V0016	FMV-5DSP71S(富士通)(Pen(133)/16MB/1GHD/CD6/本体のみ)	¥57,000
U2418	FMV-T2201(富士通)(MP(200)/32MB/3.2GHD/CD12/付属品欠)	¥115,000
U2447	PC-5DM02-E82LA(日立)(Pen(133)/16MB/1.2GHD/CD4/付属品欠)	¥39,800
U0979	MAC LC(Apple)(68020(16)/10MB/40HD/ﾏﾆｭｱﾙ欠)	¥5,500
U9118	MAC LC II (Apple)(68030(16)/8MB/39HD/付属品欠)	¥5,500
U9195	MAC LC III (Apple)(68030(25)/8MB/154HD/付属品欠)	¥8,500
U9048	MAC LC III (Apple)(68030(25)/12MB/80HD/付属品欠)	¥8,000
U9215	MAC LC III (Apple)(68030(25)/12MB/160HD/付属品欠)	¥9,800
U9226	MAC LC III (Apple)(68030(16)/20MB/150HD/付属品欠)	¥9,800
U9176	MAC II FX(Apple)(68030(40)/FPU/8MB/78HD/付属品欠)	¥13,800
U9063	MAC II VX(Apple)(68030(32)/FPU/20MB/230HD/付属品欠)	¥15,800
U9188	MAC II VX(Apple)(68030(32)/FPU/20MB/405HD/付属品欠)	¥17,800
U9123	MAC II SI(Apple)(68030(20)/9MB/78HD/付属品欠)	¥7,000
U9205	MAC II SI(Apple)(68030(20)/17MB/39HD/付属品欠)	¥7,000
U9230	CENTRIS 610(Apple)(68LC040(20)/4MB/80HD/付属品欠)	¥15,000
U9110	CENTRIS 610(Apple)(68LC040(20)/16MB/230HD/付属品欠)	¥19,000
U9071	CENTRIS 610(Apple)(68LC040(20)/45MB/230HD/付属品欠)	¥21,800
U9228	CENTRIS 650(Apple)(68040(25)/FPU/12MB/480HD/付属品欠)	¥17,800
U9182	CENTRIS 650(Apple)(68040(25)/FPU/8MB/230HD/付属品欠)	¥17,800
U9197	CENTRIS 650(Apple)(68040(25)/FPU/16MB/160HD/付属品欠)	¥17,800
U9183	CENTRIS 650(Apple)(68040(25)/FPU/16MB/230HD/付属品欠)	¥18,800
U9236	CENTRIS 650(Apple)(68040(25)/FPU/28MB/500HD/付属品欠)	¥24,800
U9265	CENTRIS 660AV(Apple)(68040(25)/FPU/24MB/240HD/CD2/付属品欠)	¥25,000
U9218	LC475(Apple)(68LC040(25)/4MB/160HD/付属品欠)	¥17,000



店内大改装！ 選べる比べる商品在庫50%UP!

秋葉原から京浜東北線で21分

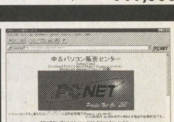
PC NET ピーシーネット

〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル1F

SHOP営業時間/11:00～19:30

通販営業時間/月～金9:30～19:00
土・日・祝日11:00～19:30

大反響！ホームページ



http://www.prins.co.jp/

中古

- 捜しやすい検索機能豊富
- 商品画像付き
- リアルタイムな機種情報
- 最新の価格でGET!

PCNET特選パーツ

PCMサウンドカード(ノーブランド)

限定20枚

ISAバス用(マニュアル・ドライバー無)

大特価 **¥1,980**(送料含まず)

100/10 BASE(ノーブランド)

限定20枚

PICバス用　ネットワークカードWAKE ON対応(非対応マザーボードではご使用いただけません。)(マニュアル・ドライバー無)

大特価 **¥2,980**(送料含まず)

DOS/V用1GHDD(ノーブランド)

限定20枚

内蔵用1GHDD(マニュアル・無)

大特価 **¥8,900**(送料含まず)

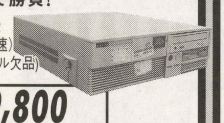
感謝！感謝の大特価!!

CELEBRIS GL-5100(DEC)

注文No.U2422

衝撃的な価格で勝負！

(Pentium/100MHz/32MB/850HD/CD(4倍速)ドライバ欠品/マニュアル欠品)



大特価 **¥29,800**

Master66(2411-NWC)(IBM)

注文No.U2469

HD容量大幅up！

(486DX2/66MHz/16MB/1GHDD/マニュアル欠品マニュアル欠品)

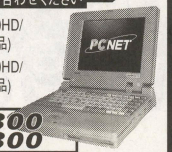
大特価 **¥16,900**

FV-4755TW
FV-4503TW(東芝)

型番にてお問い合わせください

(486DX4/75MHz/8MB/500HD/DSTNカラー/マニュアル欠品)

(486DX2/66MHz/8MB/340HD/DSTNカラー/マニュアル欠品)



大特価 **¥42,800**
¥36,800

Personal Computer 340(IBM)
(6560−JZ1)

型番にてお問い合わせください

Pentium133MHz やっと到来!!

(Pentium/133MHz/16MB/1.2GHD/CD6倍速/新品)

大特価 **¥46,800**

ディスプレイ別売

注文No.	商品	価格
U9180	LC475(Apple)(68LC040(25)/12MB/154HD/付属品欠)···	¥18,000
U9262	LC475(Apple)(68LC040(25)/12MB/160HD/付属品欠)···	¥18,200
U9263	LC475(Apple)(68LC040(25)/20MB/160HD/付属品欠)···	¥19,000
U9133	LC475(Apple)(68LC040(25)/36MB/154HD/付属品欠)···	¥21,000
U9115	LC575(Apple)(68LC040(33)/12MB/310HD/CD/13CRT/付属品欠)	¥28,000
U9153	LC575(Apple)(68LC040(33)/20MB/310HD/CD/13CRT/付属品欠)	¥31,000
U9204	LC575(Apple)(68LC040(33)/12MB/320HD/CD2/13CRT/付属品欠)	¥29,000
U9143	LC630(Apple)(68LC040(33)/12MB/256HD/付属品欠)···	¥19,800
L0026	LC630(Apple)(68LC040(33)/12MB/350HD/付属品欠)···	¥21,800
U9157	LC630(Apple)(68LC040(33)/12MB/350HD/付属品欠)···	¥21,800
U9255	LC630(Apple)(68LC040(33)/20MB/250HD/付属品欠)···	¥23,800
U9254	LC630(Apple)(68LC040(33)/36MB/250HD/付属品欠)···	¥25,800
U9149	QUADRA 610(Apple)(68040(25)/12MB/230HD/付属品欠)	¥17,000
U9232	QUADRA 650(Apple)(68040(33)/16MB/256HD/CD2/付属品欠)	¥23,000
U9224	QUADRA 650(Apple)(68040(33)/24MB/500HD/CD2/付属品欠)	¥27,000
U9154	QUADRA 650(Apple)(68040(33)/40MB/230HD/CD/付属品欠)	¥24,000
U9120	QUADRA 840AV(Apple)(68040(40)/32MB/500HD/CD/付属品欠)	¥49,800
U9148	Performa 5220(Apple)(PPC603(75)/32MB/800MB/15CRT/一体型/付属品欠)	¥67,800
U9257	Power Mac 6200/75(Apple)(PPC603(75)/20MB/500HD/CD4/付属品欠)	¥56,800
U9258	Power Mac 6200/75(Apple)(PPC603(75)/24MB/500HD/CD4/付属品欠)	¥57,800
U9259	Power Mac 6200/75(Apple)(PPC603(75)/32MB/500HD/CD4/付属品欠)	¥59,800
U9260	Power Mac 6200/75(Apple)(PPC603(75)/49MB/500HD/CD4/付属品欠)	¥61,800
U9261	Power Mac 6200/75(Apple)(PPC603(75)/65MB/500HD/CD4/付属品欠)	¥64,800
U9253	Power Mac 7100/66AV(Apple)(PPC601(66)/32MB/500GHD/付属品欠)	¥57,800
U9252	Power Mac 7100/80AV(Apple)(PPC601(80)/40MB/1GHD/CD2/付属品欠)	¥67,800
U9246	Power Mac 7200/90(Apple)(PPC601(90)/32MB/500HD/CD4/付属品欠)	¥69,800
U9251	Power Mac 7200/90(Apple)(PPC601(90)/48MB/800HD/CD4/付属品欠)	¥74,800

DOS/V／MAC(ノート・ラップトップ)

注文No.	商品	価格
U3086	PS/55note(5523-S04)(IBM)(386SX(12)/2MB/40HD/モノクロ)	¥9,800
U3039	PS/55noteN23sx(5523-SV4)(IBM)(386SX(16)/4MB/40HD/モノクロ)	¥10,000
U3240	ThinkPad 330CS(5523-JBB)(IBM)(486SLC2(50)/4MB/170HD/マニュアル欠品/9.5D-STN)	¥22,800
U3254	ThinkPad 750C(9545-3J8)(IBM)(486SL(33)/12MB/281HD/10.4D-STN)	¥27,800
U3281	CONTURA AERO/33C(COMPAQ)(486SX(33)/12MB/120HD/FDD・DOS欠/6.5D-STN)	¥9,800
U3297	CONTURA 4/25C(COMPAQ)(486SX(25)/8MB/120HD/9.5D-STN)	¥17,800
U3209	CONTURA 400C(COMPAQ)(486DX2(40)/12MB/240HD/9.5TFT)	¥39,800
U3230	FMV-450N/S1A3(富士通)(486DX2(50)/3MB/513HD/9.5D-STN)	¥42,800
U3237	FMV-450N/S1E3(富士通)(486DX2(50)/20MB/340HD/D-STN)	¥47,800
U3284	FMV-475NUSS1(富士通)(486DX4(75)/15MB/350HD/10.4D-STN)	¥51,000
M0032	J-3100EZ001(東芝)(386(12)/2MB/一太郎dash+ロータス1-2-3/日本語MS/DOSV3.1内蔵/モノクロ)	¥9,800
U3279	DynaBook(J31SX021)(東芝)(386/640KB/213HD/モノクロ)	¥12,000
U3286	DynaBook(J31SL4VW)(東芝)(386SX(24)/640KB/40MB/9.5モノクロ)	¥9,800
U3280	DynaBook EZ425-001(東芝)(486SX(25)/10MB/250HD/モノクロ)	¥17,800
U3304	DynaBook SS4332CW(東芝)(486SX(33)/12MB/250HD/8.1D-STN)	¥27,000
U3287	DynaBook SS4755TA(東芝)(486DX4(75)/16MB/527HD/8.6D-STN)	¥49,000
SH048	DynaBook GR0908SW(東芝)(Pen(90)/16MB/810HD/12.1D-STN)	¥64,800
U3232	CF-V21P(パナソニック)(486DX2(50)/8MB/430HD/D-STN)	¥37,800
U3226	J2DX4/100C-41(DOS/V機)(SOTEC)(486DX4(100)/12MB/340HD/10.4D-STN)	¥47,800
U9247	Power Book 150(Apple)(68030(33)/8MB/240HD/9.5モノクロ)	¥29,800
U3183	Power Book 160(Apple)(68030(25)/10MB/115HD/10モノクロ)	¥24,800
U3291	Power Book Duo230(Apple)(68030(33)/114MB/120HD/9モノクロ)	¥39,800
U9219	Power Book Duo250(Apple)(68030(33)/12MB/200HD/9モノクロ)	¥38,000
U3267	Power Book 520(Apple)(68LC040(50)/8MB/160HD/9.5FSTNモノクロ)	¥39,800
U3102	Power Book 520(Apple)(68LC040(50)/12MB/320HD/モデム/9.5FSTNモノクロ)	¥49,800

ディスプレイ

注文No.	商品	価格
U0452	PC-KD882(15カラー:640×400/0.31mm)···	¥4,800
U0465	PC-KD1521(15カラー:640×400/0.31mm)···	¥7,500
U0412	PC-KD1522(15カラー:640×480max/0.31mm/VGA対応)···	¥7,900
U0381	PC-KH1512(15カラー:640×400/0.28mm/ハイレゾ用)···	¥9,800
U4192	PC-D151(15マルチ:1120×768max)···	¥14,800
D0136	JC-1574VM(15マルチ:1120×768max)〈超美品〉···	¥19,800
U0416	PC-KM152(15マルチ:1024×768max)···	¥15,800
U0463	PC-KM153R(15マルチ:1120×768max)···	¥16,800
U0449	PC-KM153R2(15マルチ:1120×768max)···	¥18,800
D0117	PC-KM155(15マルチ:1280×1024max/0.25mm)···	¥22,800
U4014	PC-KM171(17マルチ:1280×1024max)···	¥22,800
U4053	PC-KM172(17マルチ:1280×1024max)···	¥23,800
U0193	PC-KM173(17マルチ:1280×1024max)···	¥29,800
D0116	PC-KM173R2(17マルチ:1280×1024max)···	¥32,800
D0067	PC-D171(17マルチ)···	¥23,800
U0499	M0401(Apple)(13カラー)···	¥7,900
U0454	M1212(Apple)(13カラー)···	¥7,900
U0453	M1297(Apple)(13カラー)···	¥7,900
U4145	M2978(Apple)(15マルチ)···	¥16,000
U0455	M1298(Apple)(16カラー)···	¥19,800
U4209	M4436(Apple)(17マルチ)···	¥32,000
U4213	M2494(Apple)(17マルチ)···	¥32,000
U4254	MODEL 440(COMPAQ)(14マルチ:1024×768max/3列15pin)	¥11,800
U4255	MODEL 441(COMPAQ)(15マルチ:1024×768max/3列15pin)	¥13,800
U4236	PRESARIO 1525(COMPAQ)(15マルチ:1024×768max)	¥13,800
U4250	QVISION 172(COMPAQ)(17カラー:1024×768(XGAのみ対応)/3列15pin)	¥23,800
U4241	CRV-1700(エプソン)(17マルチ:1280×1024/保証書無し/3列15pin)〈新品〉	¥29,800
U4262	8515(IBM)(15カラー:640×480max)···	¥7,900
U4252	5574-S17(IBM)(17マルチ:1024×768max/3列15pin)···	¥23,800
U4121	MX-17S(MAG)(17マルチ:1280×1024max)···	¥23,800
U4259	FLEXSCAN F347(NANAO)(15マルチ:1024×768max/3列15pin)	¥19,800
U4257	FLEXSCAN F660i(NANAO)(20マルチ:1024×768max/3列15pin)	¥49,800
U4116	CPD-1738(ソニー)(17マルチ:1024×768max)···	¥26,800
U4174	FMVCRT17(富士通)(17マルチ:1024×768max/3列15pin)	¥24,800
U4226	RD-15G(三菱)(15マルチ:1024×768max)···	¥19,800
U0470	MF-8615(飯山電機)(15マルチ:1024×768max)···	¥13,800
U0458	MF-5517AJ(飯山電機)(17カラー:640×480max(VGA))···	¥17,800
U4021	MF-8217J(飯山電機)(17マルチ:1280×1024max)···	¥26,800
U4084	MF-8617(飯山電機)(17マルチ:1024×768max/0.26mm)··	¥26,800
U4138	MF-8617B(飯山電機)(17マルチ:1024×768max/0.26mm)	¥26,800
U4249	LCM-15FX(ロジテック)(15マルチ:1280×1024max/3列15pin)	¥17,800
U4244	TC1664(AltMedia)(15マルチ:800×600max)···	¥9,800
U4258	TX1664(AltMedia)(15マルチ:1024×768max/3列15pin)···	¥13,800
U4247	TCX-D1732(パナソニック)(17マルチ:1024×768max/3列15pin)	¥23,800

プリンタ

注文No.	商品	価格
U0528	PC-PR201/63A(136桁シリアル:漢字63字/秒:カラー対応)···	¥15,800
U5014	PC-PR201/65(136桁シリアル:漢字65字/秒:カラー対応)···	¥17,800
U0462	PC-PR201/87LA(136桁シリアル:漢字87字/秒:カラー対応)···	¥35,800
U5102	PC-PR700/55A(136桁シリアル:漢字55字/秒:水平プリンタ)	¥32,000
U5118	PC-PR1000E/4W(レーザー:A4対応/WPS対応)···	¥21,000
U0521	PC-PR2000/4W(レーザー:A3対応/WPS対応)···	¥32,000
U5119	AP-800(エプソン)(80桁熱転写)···	¥6,980
U0579	LBP-A404(キヤノン)(レーザー:A4対応)···	¥17,000
P0116	CP-3500 II (PF+A3カセット付)(CASTO)(レーザー:A3対応(Z0259とZ0260のセット))	¥42,000
M0033	PR-48(東芝)(80桁熱転写)···	¥5,800

トナー等は消耗品につき標準添付されておりません。別途、ご確認下さい。

ハードディスク

注文No.	商品	価格
U7852	LHD-FE240K(ロジテック)(98FELLOW用/240MB)···	¥8,200
U7143	INTER-270BN(ICM)(98FELLOW用/270MB)···	¥9,200
U7774	CFS420A(ICM)(98FELLOW用/420MB)···	¥15,800
U7832	PC-HD540D(NEC)(98FELLOW用/540MB)···	¥18,400
U0646	PC-9801NS/E-35(NEC)(98NOTE用/40MB)···	¥3,000
U0014	BLT-N260(緑電子)(98NOTE用/260MB)···	¥10,500
U0818	PACK NV-340(ICM)(98NOTE用/340MB)···	¥15,300
U7796	DNN-497(メルコ)(98NOTE用/497MB)···	¥16,800
U7607	PACK NX-500(ICM)(98NOTE用/500MB)···	¥17,000

メモリ

注文No.	商品	価格
U7111	PIO-98NT2-4M(I/O)(PC-9801N,NV,NS用4MB)···	¥2,000
U0049	RCD-6000(メルコ)(PC-9801N,NV,NS用6MB)···	¥3,000
U7096	NA34-4M(I/O)(PC-9801NA,NA/C用4MB)···	¥2,000
U0729	ENA-8000(メルコ)(PC-9801NA,NA/C用8MB)···	¥4,000
U7078	NR34-4M(I/O)(PC-9801NS/R,NL/R用4MB)···	¥2,000
U0685	PC-9801NS/R-04(NEC)(PC-9801NS/R,NL/R用8MB)··	¥4,000
U0069	NX34-8M(I/O)(PC-9801NX/C用8MB)···	¥4,000
U0776	PC-9821NE-B01(NEC)(PC-9821NE,PC-9801NS/A用4MB)	¥2,000
U0779	PC-9821NE-B02(NEC)(PC-9821NE,PC-9801NS/A用8MB)	¥4,000
U0718	PC-9821N-B01(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP,NS,NM,NF,ES用4MB)	¥2,000
J0027	PC-9821N-B02(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP,NS,NM,NF,ES用8MB)	¥4,000
U0714	PC-9821N-B03(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP,NS,NM,NF,ES用16MB)	¥4,800
U7826	ENP-32M(メルコ)(PC-9821NE2,ND,NP,NS,NM,NF,ES用32MB)	¥9,600
U7633	ENL-8M(メルコ)(PC-9821NE3,LD,NA7,LT,ND2用8MB)···	¥4,000
U7696	ENL-16M(メルコ)(PC-9821NE3,LD,NA7,LT,ND2用16MB)··	¥4,800
U7086	PC-9821NA9-B01(NEC)(PC-9821NB,LA,NA用8MB)··	¥4,000
U0041	EFA-4000(メルコ)(PC-9801FA用4MB)···	¥2,000
U0897	PC-9821A-B01(NEC)(PC-9801BX,BA,PC-9821AE,AS,AP用4MB)	¥2,000
U0081	EAC-8M(メルコ)(PC-9821AP2,AS2用8MB)···	¥4,000
U0684	PC-9821A-B03L(NEC)(PC-9821AN,AP3,AS3,XE10,CB2用8MB)	¥4,000
U7055	PC-9821A-B04L(NEC)(増設RAMサブボード16MB)···	¥4,800
U7677	XMF-16M(メルコ)(増設RAMサブボード16MB)···	¥4,800
U7120	EMF-4M(メルコ)(旧Pentium機対応4MB(Pentium系は2枚1組)/パリ有)	¥2,000
U7054	EMF-8M(メルコ)(旧Pentium機対応8MB(Pentium系は2枚1組)/パリ有)	¥3,000
U7051	NE-SIM32-H8M(I/O)(PC-9821CB2,BX,AP2,XE,XS,XP,XN用8MB/パリ無)	¥4,000
R0124	NE-SIMXA-8MX2(I/O)(旧Pentium機対応8M×2/16MB/パリ有)	¥3,500
U0199	MRL-4000(メルコ)(PC-98RL2,5用4MB)···	¥2,000
U7855	PCNTZRM81(エプソン)(PC-486NSA/NAW用/8MB)···	¥4,000
U7735	141684-291(コンパック)(PROLINEA/XE用4MB)···	¥2,000
U7296	DV-SIM36-H8M(I/O)(72pinパリティビット有/70ns/8MB)··	¥3,000
U0871	DIM-8M(I/O)(PowerMac用8MB(168pin/64bit))···	¥4,000
SH013	AD-16M168N(アドテック)(PowerMac7500/8500/9500用16MB)	¥4,800
U7736	MB85342-60(Apple)(PowerMac6100用8MB)···	¥4,000
U7173	ADB-16M(アドテック)(Macintosh用16MB)···	¥4,800
U7589	ADV-8M72EDF(アドテック)(72pinEDO対応SIMM/8MB/EDO)	¥3,000
U0850	ADV-P2DR16M(アドテック)(72pinEDO対応SIMM/16MB/EDO)	¥3,500
U7800	VMH-64MH(メルコ)(72pinEDO対応SIMM/64MB(32Mx2)/EDO)	¥12,800

掲載商品以外にも、多数在庫がございます。お問い合わせ下さい。
※掲載価格に消費税は含まれておりません。

万一、品切れの際はご容赦ください。(7月23日現在)

●全商品動作チェック・クリーニング済
●全商品保証付き
●代金引換システム
●土日祝祭日配達OK

SHOPも通販もカードご利用OK!

VISA / MasterCard / DC / AMERICAN EXPRESS / UC / Diners Club International / JCB

最新価格と目玉商品をすばやくキャッチ！

●年中無休・24時間アクセスOK！
●電子メールでのご注文OK！
●メモリー・周辺機器多数在庫！

パソコン通信
TEL.03-3733-1433
(2400〜28800bps)

PCNET パシフィック ネット

株式会社パシフィックネット　〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル
通販営業時間／月〜金9:30〜19:00　土・日・祝日11:00〜19:30

通販専用ダイヤル **03-3733-1441**
FAX.03-3733-1440

移転 開店1周年記念セール

Windows98搭載モデル 超特価！

広告掲載価格はすべて税別です

FUJITSU FMV-DESKPOWER Uv2

FMVUV23 ミニタワー型台数限定モデル **超特価¥158,000**

CPU:AMD-K6/MMX200 RAM:32MB HDD:2.6GB CD ROM:最大20倍速 CRT:15インチディスプレイ
モデム:56kbps OS:Windows95 ソフト:WORD97、EXCEL97

NEC VALUESTAR

PC-9821V20/M7 F3 定価¥530,000 **超特価¥189,000**

CPU:Pentium200 RAM:32MB HDD:3GB CD ROM:8倍速 CRT:17インチディスプレイ モデム:ISDNボード
OS:Windows95 ソフト:WORD95、EXCEL95

PC-9821V200/MZ D2 タワー型

定価¥363,000 **超特価¥169,000**

CPU:MMX/Pentium200 RAM:32MB HDD:3GB CD ROM:最大20倍速 CRT:別売り モデム:33.6kbps
OS:Windows95 ソフト:WORD97、EXCEL97

PC-9821V233/M7 VF2 タワー型

定価¥645,000 **超特価¥195,000**

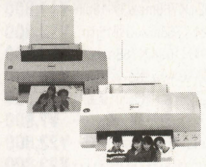
CPU:MMX/Pentium233 RAM:32MB HDD:6GB DVDROM:CD読込8倍速 CRT:17インチディスプレイ
モデム:ISDN OS:Windows95 ソフト:WORD97、EXCEL97

Windows98搭載モデル 超特価!!

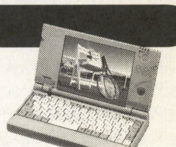
従来機種Windows95搭載モデルも特別値下げ!!

NEC・EPSON カラープリンタ

PM-600C	定価¥43,800	**超特価¥24,800**
PM-750C	定価¥59,800	**超特価¥39,800**
PR-J320	定価¥49,800	**超特価¥29,800**
PR-J220	定価¥32,800	**超特価¥18,800**
PR-J4000	定価¥89,800	**超特価¥59,800**



TOSHIBA Libretto70



PA1260CA

定価¥268,000 **超特価¥123,000**

CPU:MMX/Pentium120 RAM:16MB CRT:6.1インチTFT HDD:1.6GB
PCカードスロット:TYPEⅡ×1 OS:Windows95 ソフト:WORD97、EXCEL97

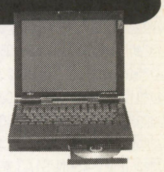
NEC 98Fine NX

PC-FN23C/AAL1

定価¥560,000 **超特価¥168,000**

CPU:MMX Pentium233 メモリ:32MB CRT:TFT 14.1インチ
FDD:3.5×1 HDD:2.1GB CD-ROM:16倍速
PCカードスロット:TYPEⅡ×2 OS:Windows95

FUJITSU FMV-BIBLO NUモデルUV2



FMVNUVUV23 台数限定モデル
超特価¥238,000

CPU:MMX/Pentium166 RAM:32MB HDD:2.1GB CDROM:最大20倍速
CRT:12.1TFTカラー液晶 モデム:56kbps OS:Windows95
ソフト:WORD97、EXCEL97

最新の商品在庫につきましては電話・FAXにて問い合わせ下さい

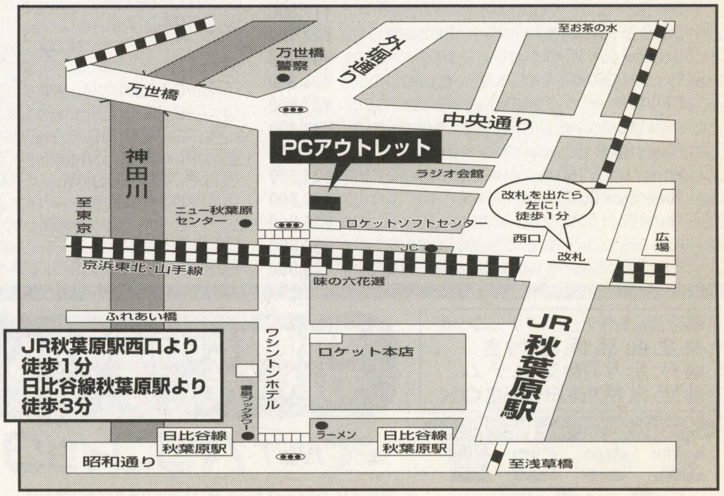
その他お買い得品多数入荷!!

価格は値下がり変動しますので確認してください
価格は '98 7/20日現在です

ロケット PCアウトレット

東京都千代田区外神田1-15-14
TEL.03-3257-0036
FAX.03-3257-0394

営業時間 月～木/AM10:30～PM7:45
金 /AM10:30～PM8:00
土 /AM10:00～PM8:00
日・祝 /AM10:00～PM7:30



通信販売 注文方法

国内発送いたします。発送料金は別途に必要です。
在庫切れの場合もありますので必ず確認の上注文してください。
当社 銀行口座（振込み手数料金はお客様の御負担になります）
銀行名 東京三菱銀行 秋葉原支店 口座名 ロケット通販部
口座NO （普通）0686447

売切御免!! 夏の大特価品！ ど〜んと大放出!!

ノート 中古

NEC
9821Ne3/3

DX2 50 / メモリ 8MB / HDD 350MB / 10.1 TFT

otto爆安 **¥52,800**

ノート 中古

富士通
FMV52NU2W5

Pentium 120 / メモリ 16MB / HDD 1GB / 11.3 TFT (800)

otto爆安 **¥117,800**

ノート 中古

富士通
FMV53NA3W5

Pentium 133 / メモリ 16MB / HDD 1.3GB / 10倍速 CD-ROM / 12.1 TFT

otto爆安 **¥139,800**

中古パソコン専門 爆安ショップ!!

otto コンピューターのおっと

総在庫爆安大放出!!

パソコン高額買取中!!買取りダイヤル▶03-5256-3251

デスクトップ 中古

COMPAQ
DeskPro2620/2500CD

Pentium Pro 200 / メモリ 16MB / HDD 2.5GB / 8倍速 CD-ROM

※モニタ別売

otto爆安 **¥72,800**

デスクトップ 中古

COMPAQ
DeskPro6620/2150CDS

Pentium Pro 200 / メモリ 32MB / HDD 2GB / 8倍速 CD-ROM

※モニタ別売

otto爆安 **¥74,800**

パソコン

■ノート

COMPAQ	ARMADA 1130	¥89,800	P120/16/1G/10.4DSTN
	LTE5100 M510CS	¥79,800	
	LTE5200M1350CD/CT	¥79,800	P120/8/810/4xCD/10.4TFT(800)
DEC	H.Uitra475CT(FR-P74WC-AJ)	¥66,800	DX4(75)8/340/9.5"TFTカラーW3.1
	H.Ultra450CS	¥39,800	DX2(50)4/340/FD/9.5"DSTN
	PC425NC	¥28,000	486SX(25)4/200/9.5'DSTN Win3.1
DELL	XPI-P120ST	¥89,800	P120/16/810M/10.4'TFTカラーWIN3.1
	XPI-P133ST	¥99,800	P133/24/1.2G/PCMCIA/11.3'TFTカラー/W95
	XPI-P150CD	¥139,800	P150/32/2.1G/6xCD/12.1TFT(800)W95
	XPI-P90T	¥79,800	P90/16/810M/10.4'TFTカラーWin3.1
EPSON	9821Nr13/D10A(CD無)	¥119,800	P133/32M(EDO)/1G/8xCD/12.1'DSTN(800)
	PC-386NAST	¥19,800	386SX(16)640K/3.5x1
	PC-486NAS1D	¥29,800	640/80M/モノクロ
	PC-486NASD2	¥39,800	486DX2(50)5.3
	VN575ST	¥79,800	P75/8/810/4xCD/10.4'TFT
富士通	FMV52NA2J5	¥89,800	P120/16/850/6xCD/11.3'TFT(800)
	FMV52NU2W5	¥118,200	P120/16/1G/11.3TFT(800)Win95
	FMV53NA3W5	¥139,800	P(133)16/1.3G/10xCD/12.1"
	FMV53NPW5	¥107,800	P133/16/1.3G/12.1(800)TFT
	FMV57NUYH2	¥49,800	P75/8/520/
	FMVNU133	¥159,800	P133/32/1.3G/20xCD/11.3TFT(800)/336M/W.E
	FMVNU13D3	¥129,800	P133/32/1.3G/20xCD/12.1DSTN(800)/336M/W
	FMVNU5163	¥169,800	MMX166/32/20xCD/56K/12.1TFT(800)W.E
IBM	T.Pad230Cs-YB7	¥39,800	SX33/12/270/7.8DSTNカラー
	T.Pad230Cs-YB7(12/520)	¥44,800	486SX33 12/516
	T.Pad330Cs(5523-JBW)	¥36,800	486SLC(50)8/170/9.5'STNカラーVGA/W3.1
	T.Pad360CSE(2620-8JF)	¥39,800	DX2(50)4/340/9.5'DSTNカラー液晶
	T.Pad370C(9545-QFD)	¥59,800	DX4(75)/4/520/10.3TFT(800)
	T.Pad535(2606-MF9)	¥119,800	P133/8/1.08G/288M/10.4"TFT(800)/SB
	T.Pad550BJ(2437-YVB)	¥19,800	SLC(25)4/120/9.5モノ/BJプリンタ内蔵
	T.Pad560(2640-20J)	¥147,800	P133/8/2.1G/12.1TFT/SB
NEC	9821Na12/H10	¥139,800	P120/16/1G/4xCD/10.4'TFT(800)/PCM/FM
	9821Nd/340W	¥44,800	SX(33)5.6/340/9.5'DSTN
	9821Nd2/3	¥44,800	DX2(50)7.6/350/10.4"DSTN/Typellx2
	9821Nd2/5	¥49,800	DX2(50)7.6/540/10.4"DSTN/Typellx2
	9821Ne3/3	¥54,800	DX2(50)8/350/Ir/10.1'TFT
	9821Nr12/D10	¥94,800	P120/16M(EDO)/1G/12.1'DSTN(800)
	9821Nr13/S14N	¥159,800	P133/16/1.4G/8xCD/12.1TFT(800)
	AL13C/BSA1	¥134,600	MMX133/32/2.1G/10.1"TFT(800)
	LV16C/WSCAF1	¥189,800	MMX166/32/2.1G/20xCD/12.1TFT(800)/56M/J
SHARP	MN-340-X15	¥159,800	MMX150/32/2.1G/20xCD/12.1HCSA(800)36K
	MN-5030	¥139,800	P133/16/1G/10xCD/11.3TFT(800)
	MN-7150	¥139,800	P150/24/1.35G/11.3TFT(800)10xCD/288M
	MN-7230	¥149,800	P133/16/1.35G/6xCD/12.1TFT(XGA)/288M
	MN-7350	¥167,800	P150/32/2G/10xCD/12.1(XGA)モデム33.6
	PC-W100	¥119,800	P133/16/1G/11.2'TFT(WIDE)/288M
SONY	PCG-713	¥177,800	MMX150/32/2.1G/14.5xCD/12.1TFT(800)/336M
	PCG-721	¥189,800	MMX166/32/2.1G/CD/336k/12.1DSTN(800)
SOTEC	WinBook Quattro R133MT	¥139,800	MMX133/16/1.35G/12xCD/12.1TFT(800)
	WinBookBird133G	¥99,800	P133/16/1.35G/11.3"TFT
	WinbookQuattro90(J4P90CX)	¥89,800	P90/16/810/12.1DSTN(800)
東芝	J3100SX001VW(J31SX001VW)	¥9,980	386SX(20)2/3.5"x1/モノクロ16階調
	J31EZ001	¥9,980	i386SX(16)/2M/CGA
	Libretto60CTA/810(PA1252JA)	¥79,800	P100/16/810/6.1TFTアプリ付き
	TECRA500CT/1.3(PA1221JW)	¥129,800	P120/16/1.3G/12.1"TFT(800)/288M
	TECRA510CT/2.1 (PA1232C9)	¥139,800	P133/16/2.1G/12.1TFT/W95
	TECRA530CDT/2.1(PA1247C9)	¥199,800	MMX166/32/2.1G/10xCD/12.1"TFT(XGA)
	TECRA730XCDT/2.1(PA1238C9)	¥159,800	MMXP(150)16/2.1G/10xCD/288モ/12.1"TFT(XGA)
	サテライト 200CS/810(PA1234S9)	¥89,800	P100/8/810/11.3"DSTN(800)/SBpro
	サテライト Pro430CDS/1.3(PA1230SA)	¥99,800	P120/16/1.35G/10xCD/11.3'DSTNカラー/W.E
	サテライト Pro430CDT/1.3(PA1230CA)	¥129,800	P120/16/1.35G/10xCD/11.3"TFT(800)
	サテライト Pro440CDX/1.4(PA1241SA)	¥129,890	MMX133/32/1.4G/10xCD/12DSTN(800)SB/336M
	サテライト305CDS/2.1(PA1261SA)	¥169,800	MMX166/32/2.1G/16xCD/12.1DSTN(800)/W.E
	ポーテジェ620/1.3(PA1125JT)	¥89,800	P100/8/1.3/10.4TFT(800)/SB/Ir

■デスクトップ

COMPAQ	DeskPro XL590M1050W/CDS	¥44,800	P90/16/1.05G/2xCD/W3.1
	DeskPro2513/2500CDS	¥39,800	P133/16/2.5G/8xCD
	DeskPro2620/2500CD	¥72,800	Pro200/16/2.5G/8xCD/NT
	DeskPro5133/5M1080MX/CDS	¥49,800	P133/16/1.08G/4xCD/LAN
	DeskPro5150/4M2000ML-CD	¥54,800	P150/16/2.1G/4xCD/W95
	DeskPro5166/5M2000ML-CD	¥54,800	P166/16M/2.1G/4xCD/Win95
	DeskPro6620/2150CDS	¥74,800	Pro200/32/2G/8xCD
	Presario9542	¥69,800	P100/16/840/CD
DEC	FR-A75JM-GB	¥54,800	P166/8/850/6xCD/W95
	FR844JA-WE	¥34,800	P100/16/540/2xCD
	FR955JA-WD	¥44,800	P133/16/1.G/4xCD
	FX5200	¥78,800	P200/16/1.2G/8xCD/W9
DELL	GXPRO6200	¥69,800	Pro200/32/2.0G/8xCD/WinNT4.0
EPSON	DC201	¥89,800	MMX200/16/2G/8xCD/95
富士通	FMV499D3G	¥29,800	DX4(100)4/528/3.5'FD/W3.1
	FMV510D5P3	¥34,800	P100/8/1G/W3.1
	FMV512D5P4	¥37,800	P120/16/4xCD/W3.1(95附属)
	FMV516D6C5	¥57,800	
	FMV575DE2M	¥19,800	P75/16/850M/W3.1
	FMV620D7C7	¥79,800	Pro200/32/2.5G/CD
IBM	PC350(6587-JP6)	¥39,800	P200/32/1.6G/6xCD
	PC350(6587-JU4)	¥57,800	P166/16/1.6G/6xCD/10BASE-T/L96
	PC750(6883-JF6)	¥39,800	P133/16/1.2G/4xCD/W95
	PC750(6883-JF7)	¥39,800	P133/16/1.2G/4xCD/W3.1
	PC750(6885-J0M)	¥32,800	P90/8M/720/2xCD
三菱	M3553-A1C0	¥49,800	P166/16/1.6G/8xCD
NEC	9821Ap2/U8W	¥29,800	DX2(66)5.6/340/3.5"x1/PCM.FM/Win3.1
	9821Bf/U8W	¥29,800	P60/7.6/340/FDx1
	9821Bp/U8W	¥27,800	DX2(66)5.6/340/3.5'FD
	9821C233/V	¥149,800	MMX233/32/4G/DVD/33.6k
	9821Ra20/N30	¥99,800	Pro200/32/3G/8xCD/100BaseTX/PCMFM/NT40
	9821Xa13/W12	¥94,800	P133/16/1.2G/6xCD/サウンド/LAN/MPEG/PCM
	9821Xa16/R16	¥99,800	P166/16/1.6/4xCD/PCM/PCカードスロ/95
	9821Xe/U7W	¥19,800	SX(33)5.6/210/FD3.5
	9821Xe10/4	¥29,800	DX4(100)8/420/FD35/W3.1
	9821Xs/U7W	¥24,800	DX2(66)5.6/210/PCM/W3.1
東芝	PV46633V	¥29,800	486DX2.8M.340MHDD
	PV466631J	¥29,800	J3100モード対応 DX2(66)4/340/SVGA
UMAX	SuperMacS900	¥139,800	604e(225)64/1G/CD

■モニタセット

COMPAQ	PresarioCDS520	¥29,800	SX33/2xCD/14インチ内蔵
富士通	FMVS42073U	¥147,800	MMX200/32/3.2G/20xCD/56K/17"
	FMVS52353	¥179,800	PⅡ233/32/3.2G/24xCD/56K/15"/W.E
	FMVS52373	¥199,800	PⅡ233/32/3.2G/24xCD/56K/17"/W.E
GATEWAY	G6-200	¥157,800	Pro200/32/3.8G/8x/SB/17トリニトロン
IBM	Aptiva B97	¥147,800	MMX(200)32/4.2G/16xCD/336モ/17'/L
	Aptiva T81(2161-T81)	¥139,800	MMX166/32/3.2G/16xCD/15"CRT
	Aptiva T9E	¥159,800	MMX200/32/4.2G/16xCD/336モ/17'/L
	Aptiva(2134-JDA)	¥99,000	P166/16/1.6G/15"
	Aptiva2176-H55	¥119,800	P150/16/2G/6xCD/28.8kモデム
	Aptiva750(2168-N60)	¥59,800	P120/16/1.6G/4xCD/28k/Mwave/15"CRT
	AptivaH65(2176-H65)	¥94,800	P166/16M/2G/6xCD/28.8k/Mwave/17CRT
	GreenPC(5538-VWD)	¥39,800	8M/340M/DSTNカラー
松下	CF-100A(WOODY)	¥49,800	P120/16/1.2G/4xCD/288M/SB/15"一体型/タッチ
	CF-200PD	¥89,800	P200/32/2.4G/6xCD(PD)/ビデオキャプチャ/17"
NEC	9821Ct16/FA	¥119,800	P166/16/1.6G/4x4連CD/TV/288M/17CRT/J.L
	9821V166/S5C	¥119,800	MMX166/32/2G/8xCD/3D/336M/15"CRT/J.L
	9821V200/S7C2	¥149,800	MMX200/32/3G/20xCD/3D/17"CRT/J.L
	VS16F/E5DA2	¥119,800	MMX166/32/2.1G/8xCD/56K/15CRT/W.E
	VS20C/S5CA1	¥129,800	MMX200/32/3.2G/20xCD/56モデム/15"CRT
	VS20C/S7DA1	¥139,800	MMX200/32/3.2G/20xCD/56K/17"CRT/W.E
	VS26D/S7CA2	¥199,800	PⅡ266/32/3.2G/24xCD/56K/J/17CRT
東芝	BREZZA 5133MB(PV1008JA)	¥89,800	P133/16/1.6G/8xCD/288M/15CRT
	BREZZA 5166MB PV1009JA	¥99,800	P166/16/2.1G/8xCD/288M/17"CRT

周辺機器

■モニタ

AST	CMC-1418AD	¥13,800	14"SVGA
	CMC-1501BA1	¥14,800	15"マルチスキャン
COMPAQ	491	¥19,800	17マルチスキャン
CANON	Belle View II	¥29,880	17'マルチスキャン Dos/V.Mac対応
DEC	マルチスキャン(PCXBV-PE)	¥17,800	15'マルチ
DELL	D1726T-LS	¥27,800	17"マルチ
EPSON	CR-7000	¥19,800	98ノーマル17'モニタ/0.31mm/D-SUB15
GATEWAY	GDM-20E01	¥99,800	20"トリニトロンマルチスキャン 29KHz~85KHz
	VIVITRON21	¥89,800	ダイヤモンドトロン/30〜96K/21インチ
H.P.	D2807A	¥34,800	17"VGAディスプレイ1280x1024
IBM	5574-N15	¥14,800	15'フラットスクエア管/1280x1024/0.28mm/60-72KHz
	5574-N17	¥29,800	0.28mm.30K〜60Khz.1280x1024
IDEXON	MF-8615A	¥19,800	15'マルチスキャン
	MF-8617	¥29,800	17'マルチ/0.26mm/640x400~1280x1024/フ
MELCO	FTD-XD15-CP	¥64,800	15"DSTN(XGA)PCIカード付
	FTD-XT14-A	¥69,800	14"TFT.RGBモニタ
三菱	RD17S	¥29,800	17'マルチスキャン
	SD5500C	¥17,800	15"マルチ
	XC-1498CII	¥4,980	14'ノーマル/0.28mm/D-SUB15/チルト
MAG	MX14S	¥19,800	14'マルチ/0.25mm/640x480~1280x1024/ト
NEC	PC-KM151	¥17,800	15'マルチ/0.28ピッチ/1280x1024/D-SUB15
	PC-KM152	¥19,800	15'マルチスキャン.0.28mm.RGB15ピン.1024x768
	PC-KM153R	¥19,800	15'マルチ/0.28mm/D-SUB15ピン.1024x768
	PC-KM173	¥29,800	17' MultiScan
NANAO	53T	¥47,800	17"SAトリニトロンマルチスキャン
	F347II	¥24,800	15"シャドウマスクマルチスキャン24KHz〜
SONY	CPD-1431	¥14,800	
	CPD-1438	¥19,800	14'マルチ
	CPD-17SF7	¥37,200	17'マルチ
	GDM-1950	¥89,800	Mac用19'トリニトロンカラー
SUN	CPD-1790	¥24,800	
東芝	CRT15001	¥17,800	
	CRT15002	¥19,800	15"DOS/V用SVGA
	J31MCD01	¥7,980	14"ノーマルモニタ
ティアック	DM-71F	¥29,800	17インチマルチスキャン

■プリンタ

CANON	BJ-10V	¥7,980	モノクロ/バブルジェット/A4/ノートタイプ
	BJC-240J	¥11,800	BJカラー.A4.ハガキ.オートシートフィーダ360x360
	BJC-35V	¥17,800	バブルジェットカラー.A4.ノートタイプ
	BJC-400J	¥9,980	バブルジェットカラー.A4.オートシートフィーダ
	BJC-430J	¥17,800	インクジェット
	LBP-B406GII	¥24,800	600/480dpi 4B
EPSON	LP-700W	¥24,800	A4 データ解像度600dpi+RIT WINDOWS専用機
	LP-8000S	¥39,800	B4対応レザープリンタ
	MJ-5000C	¥29,800	バブルジェットカラ-.A3.ハガキ.オートシートフィーダ
富士通	XJ-500	¥9,980	バブルジェットカラ-.A4.ハガキ
	XJS-400	¥19,800	600x300dpi.A4.インクジェット、300dpiスキャナ
H.P.	C3141A	¥39,800	A3レーザ 600dpi 1200dpi
	Laser Jet 4L	¥14,800	Mac/Windows
NEC	PC-PR101/60	¥19,800	10ドット/160dpi/60cps
	PC-PR201/63	¥22,800	B4/ドットプリンタ/160dpi/カラー8色(オプション)
	PC-PR201/63A	¥27,800	B4/ドットプリンタ/160dpi/カラー8色/63字秒
	PC-PR201/65	¥39,800	15'98用ドットプリンタ
	PC-PR201/65LA	¥38,800	B4/ドットプリンタ/160dpi/カラー8色
OKI	MicroLine801PS	¥29,800	B4レーザー
	Microline 801PS+F	¥39,800	Windows/Macintosh
OLYPUS	P-150	¥19,800	デジカメ用昇華型カラープリンタ
SHARP	VP-EC1	¥29,800	昇華型ビデオプリンタ/300dpi/IrDA
	VP-ES1	¥29,800	
ゼロックス	4150PS	¥29,800	A3 600dpi 8枚/分(A3) レーザープリンタ

■スキャナ

CANON	CanoScan 300S	¥14,800	ペーパースキャナ
	IX-4025	¥17,800	カラーイメージスキャナ
EPSON	GT-6500	¥17,800	フラットベッド型
EPSON	GT-6500WIN2	¥19,800	
	GT-8000	¥27,800	A4フルカラー/400dpi
	GT-8500WIN	¥29,800	400dpiフラットベット
	GT-9500WIN	¥49,800	フラットベット
	GT6500ART2	¥19,800	MAC用A4サイズスキャナ/WIN95対応(要ドライバ)
MURATEC	SF-1000	¥59,800	FAX専用スキャナ·9600bps
ニコン	SCANTOUCH 110	¥19,800	フラットベッド型 SCSI
SHARP	JX-320	¥19,800	

■TA

アルファデータ	UTA-128/DSU	¥24,800	
AIWA	TM-B1280	¥24,800	DSU内蔵/128K対応
OKI	PCLINK TA2A/DSU	¥13,800	DSU内蔵TA TELx2 TEx1

■HDD

ICM	INTER-270BN	¥3,980	9801BX2用270M HDD
	NX-500	¥10,800	98ノート用500MHDD
KERNEL	RM570L	¥14,800	リムーバブルHDD
加賀電子	IP4000M	¥34,800	4G 外付
ロジテック	LHD-M4000HS2	¥34,800	4G 外付
緑電子	V3-2100-MP	¥19,800	DOS/V用2.1G SCSI/SCSI2
NEC	PC-9801B-37	¥2,980	
バルク	3.5"EIDE 850M	¥10,800	
	3.5"IDE340M	¥3,980	
	3.5"EIDE1.6G	¥14,800	

■MO

CANON	MO-5001S	¥3,980	外付 5"MO
ロジテック	LMO450H	¥23,800	3.5"128MB又は230MB(メディアあたり)
	LMO480H	¥27,800	3.5"x128MB 230MBオーバライトタイプ
MELCO	MON-D230C	¥32,800	PCMCIAカード付小型MOドライブ
	MOS-E230NS	¥24,800	98用230M外付けMOドライブ
NEC	PC-OD102	¥3,980	5.25インチMO
OLYPUS	MK230L3	¥22,800	230MB 外付
VST	HANDY M0203 KiLOTON	¥34,800	PB3400用内臓230MB
YANO	ReoDrive3.5(128M)	¥9,480	外付128MB MO ハーフ フル ケーブル

■ビデオカード

カノープス	PowerWindowT64VMP	¥9,800	PCIスロットバス用ウィンドウアクセタレータ
MELCO	WGP-VG4S	¥2,980	98.DOS/V用 3Dウィンドウアクセラレータ
MATROX	Millennium(2M)DELL版	¥11,800	Millennium DELL純正箱入り

■モデム

IBM	AT&T33.6bps	¥9,980	Bシリーズ用ISA 33.6Kbps内蔵
マイクロコム	DeskPort 33.6s ISA	¥5,980	ISAバス用33.6kbps
	V34ES2-M	¥7,980	
OMRON	MD24HS	¥49,800	半二重2400bpsモデム
	ME1414B	¥9,980	144FAXモデム
	ME2814B	¥4,980	28.8Kbpsモデム
	ME3314C	¥9,980	33.6Kbpsモデム(PCMCIA)
SANTAC	MS144CF	¥3,980	PCMCIA 144DATA/FAX
	MS288CF	¥3,980	PCMCIA カードモ28.8kダータ.14.4k FAXモデム
	MS56KEF	¥12,800	机上型56K
TDK	DF3314B	¥9,980	PCMCIA 33.6K DATA/FAX

■メモリ

ADTEC	ADM-64MPB24	¥19,900	PB2400Cシリーズ
	ADM-64MPB34	¥19,900	P.B3400/200(240)用64M
	ADM-8MPB19/53	¥3,980	PowerBook用
	XMP 54016	¥8,800	
バルク	144pin.16M.EDO	¥3,980	
	144pin.16MB	¥4,980	
	168pin.16M	¥2,480	Apple用168pin16M.SIMM
	168pin.16Mx2(32MB分)	¥7,480	
	168pin.32M	¥5,980	Apple用168pin32M.SIMM
	168pin.64M.DIMM	¥12,800	Apple.DOS/V用168pin64M.DIMM
	72Pin EDO 16M ECC対応	¥5,980	
	72pin.16M.60n.N	¥3,480	72pin.16MB.60ns.ノンパリ
	72pinEDO.32M.N	¥5,980	
COMPAQ	147655-291	¥4,800	CONTURA用8Mカード
	MEMORY MODULE	¥9,980	

掲載しきれない商品多数あり!!ぜひ一度ご来店下さい。

商品の価格は毎日変動します。
必ず価格をご確認下さい。
この広告は7/21現在のものです。

ottoの在庫が一目でわかる!!

ottoのホームページ「otto HOUSE」
URL http://www.ottonet.co.jp

ottoのBBS「ottoネット」
アクセスダイヤル 03-5256-5233

ーottoのFAX情報サービスー
03-5256-5231

FAXの受話器をとり、上記ナンバーにダイヤルして総合案内メニュー「0000#」を取り出して下さい。

TOMOEのFAX安い店ベスト5 FAX0990-51-4141

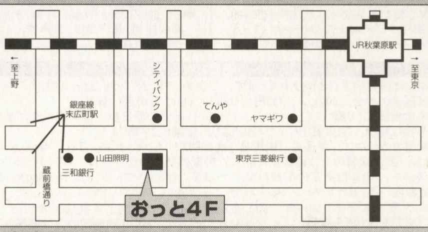
冬のボーナス一括払い OK!!

分割払い大歓迎!!

3回〜60回払いまで自由に選べます。お客様のご予算に合わせてお気軽にご利用下さい。

■各種クレジットカードのご利用OK!!

UC MasterCard VISA



東京都千代田区外神田3-16-17 住吉ビル4F
●営業時間 月〜金 11:00〜19:00 ●定休日 毎週水曜
土・日・祝 11:00〜18:30

中古パソコン専門爆安ショップ!!

otto コンピューターのおっと

秋葉原1号店

TEL 03-3256-1118
FAX 03-3256-1138

TEL06-644-0554

電話受付11：00～19：00/FAX06-647-5168

商品超特価コーナー　税別

<本体一例>

PC-98NX	VM30/4XC	¥317,000
PC-98NX	VM30/4XD	¥324,000
PC-98NX	VM30/47C	¥278,000
PC-98NX	VM30/47D	¥285,000
PC-98NX	VS30/47C	¥233,000
PC-98NX	VS30/47D	¥239,000
PC-98NX	VS30/45C	¥207,000
PC-98NX	VS30/45D	¥213,000
PC-98NX	VC33/47C	¥239,000
PC-98NX	VC33/47D	¥246,000
PC-98NX	VC26/4XC	¥252,000
PC-98NX	VC26/4XD	¥259,000
PC-98NX	VC23/4XC	¥213,000
PC-98NX	VC23/4XD	¥220,000
PC-98NX	VE26/47C	¥213,000
PC-98NX	VE26/47D	¥220,000
PC-98NX	VE26/45C	¥187,000
PC-98NX	VE26/45D	¥194,000
PC-98NX	VE23/47C	¥176,000
PC-98NX	VE23/47D	¥182,000
PC-98NX	VE23/45A	¥129,000
PC-98NX	VE23/45C	¥146,000
PC-98NX	VE23/45D	¥153,000
PC-98NX	VM40/3FC	¥418,000
PC-98NX	VM40/3FD	¥425,000
PC-98NX	VM35/3XC	¥346,000
PC-98NX	VM35/3XD	¥353,000
PC-98NX	VM35/3ZC	¥272,000
PC-98NX	VM35/3ZD	¥279,000
PC-98NX	VM30/3XC	¥292,000
PC-98NX	VM30/3XD	¥298,000
PC-98NX	VM30/37C	¥260,000
PC-98NX	VM30/37D	¥267,000
PC-98NX	VS35/37A	¥270,000
PC-98NX	VS30/37C	¥214,000
PC-98NX	VS30/37D	¥221,000
PC-98NX	VS30/35C	¥188,000
PC-98NX	VS30/35D	¥194,000
PC-98NX	VE26/37C	¥194,000
PC-98NX	VE26/37D	¥201,000
PC-98NX	VE26/35C	¥173,000
PC-98NX	VE26/35D	¥177,000
PC-98NX	VE23/35C	¥133,000
PC-98NX	VE23/35D	¥139,000
PC-98NX	VE23/35A	¥118,000
PC-98NX	VE23/3ZA	¥ 92,000
PC-98NX	VA26D/WX TAB43	¥438,000
PC-98NX	VA23D/WX TAA33	¥324,000
PC-98NX	VA23C/WX TAA23	¥233,000
PC-98NX	VA20C/WD TYA23	¥188,000
PC-98NX	LT23/44A	¥324,000
PC-98NX	LW26/44A	¥475,000
PC-98NX	LW23/44A	¥317,000
PC-98NX	LW23/43C	¥252,000
PC-98NX	LW23/43D	¥259,000
PC-98NX	LW20/42A	¥215,000
PC-98NX	LW20/42C	¥226,000
PC-98NX	LW20/42D	¥233,000
PC-98NX	LW20/4DA	¥170,000
PC-98NX	LW20/4DC	¥184,000
PC-98NX	LW20/4DD	¥209,000
PC-98NX	LT23/34A	¥313,000
PC-98NX	LW26/34A	¥452,000
PC-98NX	LW23/34A	¥289,000
PC-98NX	LW23/33C	¥238,000
PC-98NX	LW23/33D	¥249,000
PC-98NX	LW20/32A	¥204,000
PC-98NX	LW20/32C	¥211,000
PC-98NX	LW20/32D	¥217,000
PC-98NX	LW20/3DA	¥160,000
PC-98NX	LW20/3DC	¥178,000
PC-98NX	LW20/3DD	¥185,000
PC-98NX	AL20C/TSAAF1	¥185,000
PC-9821	Nr233/S32T	¥233,000
PC-9821	Nr233/S32A	¥233,000
PC-9821	NW133/D14C	¥140,000

PC-9821	V233 M7 C3	¥244,000
PC-9821	V233 M7 D3	¥250,000
PC-9821	V200 S7 C3	¥196,000
PC-9821	V200 S7 D3	¥203,000
PC-9821	V200 S5 C3	¥172,000
PC-9821	V200 S5 D3	¥176,000
PC-9821	Xa200/W30R	¥138,000
富士通	FMV-NP7 231	¥317,000
富士通	FMV-NP7 233	¥324,000
富士通	FMV-NP7 20D1	¥233,000
富士通	FMV-NP7 20D3	¥239,000
富士通	FMV-NE7 23X1	¥259,000
富士通	FMV-NE7 23X3	¥265,000
富士通	FMV-NE7 201	¥213,000
富士通	FMV-NE7 203	¥220,000
富士通	FMV-NE7 20D1	¥187,000
富士通	FMV-NE7 20D3	¥194,000
富士通	FMV-NU7 231	¥239,000
富士通	FMV-NU7 233	¥246,000
富士通	FMV-NU7 23D1	¥213,000
富士通	FMV-NU7 23D3	¥220,000
富士通	FMV-NC7 20	¥194,000
富士通	FMV-NC7 20D	¥161,000
富士通	FMV-NU6 231	¥223,000
富士通	FMV-NU6 233	¥230,000
富士通	FMV-NU6 23D1	¥198,000
富士通	FMV-NU6 23D3	¥204,000
富士通	FMV-NC6 20	¥187,000
富士通	FMV-NC6 20D	¥153,000
富士通	FMV-T7 3571	¥310,000
富士通	FMV-T7 3573	¥318,000
富士通	FMV-S7 3391	¥265,000
富士通	FMV-S7 3393	¥278,000
富士通	FMV-S7 3071	¥233,000
富士通	FMV-S7 3073	¥239,000
富士通	FMV-S7 3051	¥207,000
富士通	FMV-S7 3053	¥213,000
富士通	FMV-S7 2671	¥213,000
富士通	FMV-S7 2673	¥220,000
富士通	FMV-S7 2651	¥187,000
富士通	FMV-S7 2653	¥194,000
富士通	FMV-M7 2671	¥181,000
富士通	FMV-M7 2673	¥187,000
富士通	FMV-M7 2651	¥155,000
富士通	FMV-M7 2653	¥161,000
ｼｬｰﾌﾟ	MN-370-X20	¥223,000
ｼｬｰﾌﾟ	PC-PJ1	¥263,000
松下	AL-N4T512J5	¥128,000
松下	AL-N3T520J5A	¥248,000
松下	CF-S21J5	¥221,000
松下	CF-M32J5	¥187,000
SONY	バイオ PCG-737	¥278,000
SONY	バイオ PCG-733	¥235,000
SONY	バイオ PCG-505X/64	¥183,000
SONY	バイオ PCG-505EX/64	¥218,000

メビウス,アプティバ,東芝,富士通の新製品など大特価CALL!!
広告の機種はほんの一例です。載ってない機種はお問い合わせ下さい。この価格は7月20日の価格の一部です。
雑誌が出た時は変わっています。

<モニター一例>

三菱	RD-17M2	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 42,000
三菱	RD-17GR	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 52,000
SONY	CPD-17GS	17ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝ	¥ 58,000
CaNtury	MODEL4000PCI	9ｲﾝﾁLCD/DSTN	¥ 34,800

<プリンター一例>

NEC	Picty80L	¥ 9,800
キャノン	BJC-250J	¥ 18,500
キャノン	BJC-80V	¥ 33,000
キャノン	BJC-430J	¥ 22,500
キャノン	BJC-465J	¥ 42,000
キャノン	BJC-700J	¥ 29,000
エプソン	PM-750C	¥ 38,500
エプソン	PM-600C	¥ 24,800
エプソン	PM-2000C	¥ 47,500

<周辺機器一例>

98NXﾃﾞｽｸﾄｯﾌﾟ用DIM I/O NX-S100-64M	¥ 19,800
98NXﾃﾞｽｸﾄｯﾌﾟ用DIM I/O NX-SD41-32M	¥ 7,800
98NXﾃﾞｽｸﾄｯﾌﾟ用ECC I/O NX-ECC41-32M	¥ 8,500
98NXﾉｰﾄﾊﾟｿｺﾝ用EDO I/O NX21-64M	¥ 12,000
98NXﾉｰﾄﾊﾟｿｺﾝ用EDO I/O NX646-32M	¥ 7,800
EDO I/O NE-EDO-32MX2T	¥ 12,800
ECC EDO I/O NE-ECC-32MX2T	¥ 14,000
98Na,Nb,La用 メルコ ENB-32MH	¥ 5,800
ﾋﾞﾃﾞｵｺﾝﾊﾞｰﾀｰ 電波 XRGB-2	¥ 19,800
HDD I/O HDVS-U4.3G	¥ 32,000
HDD I/O HDVS-U4.G/UPCI	¥ 40,000
MOD I/O MOF-S640B	¥ 46,800
MOD I/O MOF-H640B	¥ 52,800
MOD I/O MOF-S640	¥ 50,800
MOD ｵﾘﾝﾊﾟｽ 230MOTURBOWHITE	¥ 27,800
LANボード メルコ LCI-T2S	¥ 5,800
SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ ﾛｼﾞｯﾃｸ LHA-DV1522(ISA)	¥ 6,800
ﾉｰﾄ用CD-ROM PIONEER PCP-PR1W 10倍	¥ 18,800
ﾃﾞｼﾞﾀﾙｶﾒﾗ NIKON Cool Pix 300+KIT	¥ 30,800
ﾃﾞｼﾞﾀﾙｶﾒﾗ SONY DSC-F3-S	¥ 32,800

<音源一例>

ローランド SC88PRO	¥ 63,000
ローランド SC88ST/PRO	¥ 44,800
ローランド ﾐｭｰｼﾞ郎88Pro DTM88PRW	¥ 63,000
ローランド ﾐｭｰｼﾞ郎88Pro DTM88PSW	¥ 52,500

<ワープロ一例>
各社広告に載っていない機種も大特価で販売中です!!

NEC	JXS700	¥100,000
シャープ	WD-M900	¥102,000
シャープ	MR-2	¥119,000
東芝	JW-V860	¥ 70,000
東芝	JW-V880	¥ 85,000
東芝	JW-V980	¥107,000

<電子手帳・モバイルギア・一例>

カシオ	カシオペアA51	¥ 24,800
SHARP	MI-610DC	¥ 80,000
SHARP	MI-506DC	¥ 60,000
SHARP	PA-Z500	¥ 4,980
SHARP	PA-Z300	¥ 3,980

その他何でも見積り迅速にFAX致します。FAX専用回線の方のみ

新品高額即買取OK!!

- ●商品在庫及び新品買取&販売相場は毎日変動します。TELでお問い合わせ下さい。
- ●格安ショップメイドDOS/Vあり。
- ●商品はすべて新品! もちろん"メーカー保証付"です。
- ●広告の商品はほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
- ●買取、下取りもOK!!TEL、FAXにていつでもお問い合わせ下さい。
- ●業者の方大歓迎!!2千万円まで即金、超高価にて買い取ります。
- ●MSX,TOWNS,X68000,PC88も取り扱い中です。3号店トムではソフトを超高価にて買い取ります。TEL.06-649-1098
- ●その他、マックやパソコン関連、何でも買い取り&販売します!!

中古コーナー(一例)

ネットU-COM http://galaxy.nst.co.jp/~prot1/

中古機種（一例）	買取価格	販売価格
PC9821 V200M7（S7は1万円安、V166S7は3万円安）	100,000～	120,000～
PC9821 VIO/S5（V13は1万円高）	40,000～	55,000～
PC9821 VIO/S7（V13は1万円高）	50,000～	65,000～
PC9821V16 S5（M7は2万円高）	60,000～	75,000～
PC9821 V2OS5（M7は2.5万円高）	70,000～	85,000～
PC9821Cs2S3,Cb/2D,Cb2B,Cb/2T（Ceは1万円安）	12,000～	27,000～
PC9821Cx2/SI5T (17Tは1万円高、CX3は1万円高)	30,000～	45,000～
PC9821Ct20（Ct16は4万円安）	90,000～	115,000～
PC9821Xa10/C12,Xa7e/S17(Xa12は5千円高)	30,000～	50,000～
PC9821 Na7/H5（H3は1.5万円安、H7は1万円高）	60,000～	80,000～
PC9821Nr166X30F（NW150は1万円安）	130,000～	160,000～
PC9821Ne,Ne2（Ndは1万円安）	30,000～	40,000～
Ls150S14C,D（Ls13D10は5万円安）	110,000～	150,000～

代金引き替えOK! 超低金利ローンOK!!

◆HP http://galaxy.nst.co.jp/~prot1/◆メールprot1@nst.co.jp

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,MSX,ゲーム機,周辺機器なんでも売り買いOK!!

PC9821Nr13D10A.B（NW133D14は2万円高）	90,000～	110,000～
PC9801NS,BA,BX2,BA2,BX3,AS,AP	5,000～	10,000～
PC9801NS/R（NS/T,NS/Lは1万円安）	13,000～	20,000～
PC9801NC (NXC,NACは1万円高)	15,000～	25,000～
PC9801NS/A（Nmは5千円高）	13,000～	22,000～
PC9821Lt2/7A（La10S8は3万円高）	40,000～	60,000～
PC9821Nb7/C8（Nb7/5は2万円安）	60,000～	80,000～
PC9821Na9/H8（Na12/S8,Na12/H10は1万円高）	70,000～	95,000～
PC9821Na13/H10（C10は1万円安）	100,000～	120,000～
PC9821Nr15/S14F（S10は1万円安）	110,000～	130,000～
PCG505（Xは2万、EXは5万円高）	140,000～	165,000～
LV16C/WDCAF1（LV13Cは2万円安）	90,000～	110,000～
FMV-NU5163（NU3163は1万円安）	160,000～	185,000～
MN350X16（340×15は5万円安）	160,000～	185,000～
ペンティアム133,DOS/V機（P166は1万、P200は3万円UP）	30,000～	40,000～
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	12,000～	22,000～
MSXターボR AI-ST (GTは2万円高)	15,000～	40,000～
MSX用ディスクドライブ	5,000～	12,000～
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	8,000～	20,000～
X68K エキスパートI,II/スーパー（1万円高）	20,000～	35,000～
X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D	8,000～	16,000～
X68000CRT 603D/604D/606D/608D	4,000～	9,000～
X68000XVI (コンパクトは1.5万円安、CZ500は7万円高)	45,000～	75,000～
FMタウンズIIフレッシュ（TVは1万円高）	10,000～	30,000～
15インチマルチスキャンモニター（17インチは1万円高）	7,000～	14,000～
リブレット50（30は2万円安、70は2万円高）	50,000～	70,000～
ミュージ郎SC88PRO（SC88PROは1万円安）	35,000～	45,000～
電波 XRGB-1	8,000～	14,000～
ワープロ専用機、プリンター、MO、HDD、MIDI等	TEL	TEL

クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
金利%	2.0	2.5	3.8	5.3	5.5	8.3	9.4	10.0	11.0	14.0	15.3	18.0	20.0	23.5	26.0

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク
(フクイマサキ)

※最新の販売、買取情報はTELでチェックしてください。

Union Computer Network
ユニオンコンピューターネットワーク

〒556-0005 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日、日時指定可。品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

送料手数料	A1200	A1500
代引手数料	1個口に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

特典（ソフトのみ） ●3万円以上 500円引き ●5万円以上1000円引き ●10万円以上2000円引き

（見方はメーカーごとのアイウエオ順）

Windows98・シミュレーション・RPG・他

- ●(アスキー)－7,390円トゥルーラブストーリー＋アクセサリーBOX・Vol3, 各8,230円シミュレーションRPGツクール95, RPGツクール, シューティングツクール95, 2D格闘ツクール, 6,550円音楽ツクール95,
- ●(アンバランス)－13,200円電車でGO!マスコン付(ソフトのみ7,980円), 各3,530円ザナドウ, お父さんのための釣り・川釣り編, チェス2, 花札, 競馬2, 囲碁2,
- ●(EAビクター)－各8,280円ウイザードリーネメシスアドベンチャー, ウィルティマオンライン,
- ●(スペースプロジェクト)－各5,350円ウイザーズハーモニー2, 1,
- ●(セガ)－8,750円アドバンスト大戦略98, (4,280円パワーアップキット),
- ●(TGL)－7,980円エンブレイス, 6,480円えこのKIDS,
- ●(日本クリエイト)－8,230円エルダーブレイス, 8,980円高校野球道,
- ●(日本ファルコム)－6,980円イースエターナル, 5,380円ソーサリアンフォーエヴァー, 7,980円ヴァンテージマスターV2, 6,980円ヴァンテージマスター,
- ●(バンダイ)－6,120円SDガンダムウォーズ, 8,750円ガンダム・バーチャルモデラーライト, (Proは17,600円),
- ●(ボーステック)－8,450円銀河英雄伝説ⅤGRAND(Ⅴのみ7,980円),
- ●(マイクロソフト)－10,530円マイクロソフトエイジオブバンパイア,
- ●(マイクロプローズ)－8,450円マジックザギャザリングオンラインエディション,
- ●(マスターピース)－各5,780円ザ・ファミレス, ザ・コンビニ,
- ●(メディアカイト)－7,380円Little lovers 2ND～ゆい～,

―― フライトシミュレーター ――

10,380円MSフライトシミュレーター98, 5,120円航空管制フライト,

―― 囲碁・将棋 ――

各10,530円手談対局II, AI囲碁6, 柿木将棋III, 8,980円最強の囲碁2, 6,980円囲碁一番,

―― ビジネス・ユーティリティ・他 ――

13,600円Windows98UPグレード版, 7,500円Windows98UPグレード(アカデミック), 14,800円Windows98製品版(アカデミック),
- ●(ソース)－7,230円凄速(せいそく98),
- ●(ハイパースペース)－16,300円C言語めじろ＋＋98,
- ●(富士通)－27,600円F-BASIC V6, 7,250円クリック&プレイ, 12,980円クリック&クリエイト, 15,980円広辞苑第四版カラー,
- ●(マイクロソフト)－ビジュアルBASIC Ver.5.0アカデミックパッケージ, (11,450円ラーニング版, 36,800円プロフェッショナル版),
- ●(ローランド)－12,980円ヴァーチャルミュージくんV2, 各6,830円ウイルスバスター98, ハイパー家計簿4,
- ●(エアドールシステム)－19,800円ポリゴンキャラ, 5,230円G・CREW5, 7,830円VRアニメート, 4,980円Visual Shot4.0, コリャ英和95,

Windows95・98(18禁アダルト)

- ●(r・アアル)－6,150円Lag, 6,980円ガーディアン,
- ●(アイル)－各6,830円凌辱～好きですか, デュアルソウル,
- ●(アクティブ)－6,120円恋のフローティングマイン,
- ●(アグミックス)－　円ガーディアンリコール&デジタルデータ集,
- ●(アリスソフト)－5,180円デアボリカ, 6,120円鬼畜王ランス, 各5,480円王道勇者, かえるにょぱにょ～ん, 夢幻泡影,
- ●(イリュージョン)－各5,750円過激ゲーム①, 犬どもの地獄,
- ●(インターハート)－各5,750円GU・も～ん遊戯, いたずら, 悪,
- ●(ウラン)－5,750円College Terre Story初回版, ガールドールトーイ, ハイスクールテラストーリー,
- ●(h・m・p)－各7,380円総務部庶務課II, 暗闇坂の家, 罪(ギルティア), トロピカルメモリーズ～夏色のシンフォニー,
- ●(エルフ)－7,230円下級生, 各6,980円臭作, 遺作, 各5,490円河原崎家の一族, 野々村病院の人々, 3,980円下級生スクリーンセーバーコレクション, 1,000円下級生攻略本,
- ●(ア行その他メーカー)－各5,980円つもバカ日誌, 楽園の夏, 各6,980円クアドラント, 学園ハーレム, プレジャーサーキット,
- ●(カクテルソフト)－5,980円With You～見つめていたい, 各5,730円Piaキャロットへようこそ!!II, 晴れのち胸さわぎ,
- ●(CROWD)－各5,780円狂師, X-change,
- ●(Guilty)－各5,780円隷嬢キャスタ真理子, 告白,
- ●(ジェイボックス)－各6,680円合宿物語, 幻影調教倶楽部,
- ●(シーズウエア)－各6,680円Luv Wave, 5,780円デザイア完全版,
- ●(ジャパンホームビデオ)－8,230円白日夢3,
- ●(ジャニス)－各6,380円THE GRAND HOTEL, ダブルフェイス,
- ●(13cm)－各6,680円好き好き大好き, 飼う, 48,
- ●(スイートバジル)－6,680円臨界点～クリティカルポイント,
- ●(SCOOP)－各4,990円カオスQUEEN遼子#3, #2, #1, 6,480円魔法少女B子～りにゅ～ある, 限定版,
- ●(スクランブルハウス)－6,630円Believe in heart,
- ●(スタジオe・go!)－7,380円キャッスルファンタジア,
- ●(スピード)－各5,980円月花美人, フォレスト・イン・ザ・ダーク,
- ●(スプラッシュ)－6,830円龍帝戦争～ペルペトゥーム,
- ●(ZERO)－各6,630円みせたがり, 逃亡者, 密猟区, 涙,
- ●(ZONE)－7,230円アスガルド
- ●(セグエラボトリー)－各3,230円かなちゃんの完全吸血マニュアル, あひるのパンツ,
- ●(ソニア)－各6,980円VIPER-M1, GTS, V12, V10, VIPER-CTR, あすか, VIPER-F50, (7,730円VIPER-V16), 各2,980円VIPERデジタルイラストレーションズ1～5,
- ●(ソルシエール)6,630円火焔祭ほむらのまつり,
- ●(Tactics)－6,830円ONE－輝く季節へ,
- ●(ディー・オー)－各7,680円キミにSteady・虜2,
- ●(ティアラ)－6,480円十六夜, 5,120円もんもん学園,
- ●(デザイアー)－6,680円すもも白書～あなたといつまでも,
- ●(テトラテック)－各6,480円プライベートガーデン, 教育実習,
- ●(トラッシュ)－各6,980円魔女になりたい, Shift, 各3,230円檻・おり, DOOP, 乱蝶,
- ●(トライアングル)－5,850円え～んじぇる!!,
- ●(にくきゅう)－各6,830円めい・King, 無垢2, 追跡者,
- ●(PIAS)－各6,550円堕ちた天使が詩う歌, 裸唇,
- ●(PIL)－各6,430円LAST CHILD, Revolver,
- ●(フォスター)－各6,980円迷子の気持ち, ここは楽園荘3,
- ●(ぷち)－各6,120円冬虫夏草, ビーストブリーダースバーニング,
- ●(ブルーゲイル)－5,780円my dearアレながおじさん,
- ●(Blue Bell)－各6,980円星降る海に, 桜色の手紙,
- ●(プラチナソフト)－5,980円P・D-The Gate City, スタープラチナ,
- ●(ベルダ)－各4,980円砂時計, アドラスティア, まゆ, リエゾン,
- ●(ビジュアルアーツ)－6,680円面会謝絶,
- ●(ポイズンブレス)－5,750円滅(めつ)～愛と死びと,
- ●(ボンびぃボンボン)－各6,630円ろう月都市, 護人, Ribbon2,
- ●(ハ行その他メーカー)－各6,630円面会謝絶, 魔薬, 響宴かーにばる・～早川ナオミ～, CARAT(キャラット),
- ●(まんぼう小屋)－各6,630円学園の亡霊, MIND, 5,850円浣謝祭,
- ●(May Be)－各6,130円UP!, 欲－むさぼり, 歪, 脳力,
- ●(ミンク)－各6,630円美しき獲物たちの学園, しゃぶり姫, 魔性のかお, ペロペロCandy, 4,850円ミンク大作戦,
- ●(LOVE-GUN)－6,980円ACE of SPADES2,
- ●(RAVE)－6,630円Sepia～逢魔ヶ刻の物語,
- ●(ラッグ)－各7,380円天使悦臨, 風色のロマンス,
- ●(R・A・N)－6,630円はじまりの季節,
- ●(Leaf)－各6,980円雫・しずく, きずあと, To Heat, ホワイトアルバム, 各2,280円初音のないしょ, さおりんと一緒,
- ●(リセアン)－7,380円Find Love, エンジェルパラサイト,
- ●(リビドー)－各6,430円放課後恋愛クラブ, 放課後マニアクラブ, 5,220円Art Works放課後ファンクラブ,
- ●(U・MeSOFT)－各6,830円想い出坂, いまじねいしょんLOVE, 5,980円DAWN SLAVE－ドーンスレイブ,
- ●(ペルシャソフト)－各2,880円拘束淫爛授業濃縮版上, 下巻,

―― 今月の注目ソフト限定特価 ――

- ●各6,680円Love Wave, 好き好き大好き!, 面会謝絶, 想い出坂, 臨界点,
- ●各5,750円過激ゲーム①, カレッジテラストーリー,
- ●各6,230円檻・おり, 魔女になりたい,
- ●6,550円堕ちた天使が詩う歌,

今月の特価品(一般ソフト在庫品のみ)

各3,830円快刀乱麻, A列車5・完全版, パチンコホール新装大開店, ファッションデザイナー, サザンアイズ転輪王の幻夢, 毛利元就, 新英雄伝説プレミアム版, アマランスKHリミックス, スターダイバーズ, ブラックマジック, 天地無用!登校無用(初回限定版), イースエターナル限定版, スタークラフト, 天下統一乱世の覇者, トゥムレイダー2(J版), 各5,980円大航海時代II, 大航海時代外伝, 信長・戦国群雄伝, 水滸伝・天命の誓い, 各5,380円SIM SITY2000スペシャルエディション, ロードラツシュ, F1レーシングシミュレーション, ALPHA LNK(メビウスリンクシリーズ), 各4,830円スレイヤーズはいぱあ・TV, NEXT, TRY, だいな・あいらん, ゆみみみっくす＋だいなあいらん, 大戦略, ナムコヒストリーVol.1, フライトコマンダー, アドバンストシヴィライゼーション文明の曙, ときめきメモリアルfor ever with you, AICビジュアルファイル2, ギア・ワークス, ノエルタスクランチャー紗都だよ!, 各3,980円うきうき弁当箱, 釣道・海釣編, 各1,980円たまごっちCD-ROM, CONFIG-ROM(4こまマンガ組立ソフト), アンジェリーク美術館, 水木しげるワールド, 銀河英雄伝説スクリーンセイバーVol.1,

今月の特価品(18禁ソフト在庫品のみ)

各6,630円VIPER-F40(初回版), 各5,630円ガイナロックR(T・カード, 下敷付), モルモット, 転校生2, 吊(つるし), 化粧桜, マーシャルエイジ2, 護人, デュアルソウル, ビーストフリーダースバーニング, Guも～ん遊戯, ハイスクールテラストーリー, 秘書っ娘クラブ, プライベートガーデン, ないんらいぶす, 久遠, 各4,980円ディアボリカ, つむぎちゃんSOS, 黒山羊, 夢のゆくえ, おねえちゃんビデオ, 乞天使, カオスQUEEN遼子ストーリー3, 各4,980円研修医, Dice Kiss, 女神の雫, ファニー・ハニー, にゃんにゃんドリーム, 帰還, 涙, 燃える真紅の月に, アドラステア, 魅惑の調書, デスブラッド, ウインターキス, 復讐, ESの方程式, めぐり逢い, 砂時計, 女医美奈子, 憂楼(ユーロー), 文化祭, メロディ・恋のメッセンジャーガール, ピルケース, モラトリアムプラス, まぺっとぼっくす, 各3,980円ガールドールトーイコレクション, キャンキャンバニーPrimo(初回版), 追憶, かりん, ルームメイトなぎさ100%, 各2,980円堀部秀郎スクリーンセーバー, ぷっつんメイク雨宮淳Vol.2, 監禁(Win3.1), 乱交女体釣り(Win3.1), 転校生(Win3.1), Minkでらっくす(Win3.1), Gの極北,

―― ビデオCD ●印(中古) ――

各4,980円転校生, ●誘惑カウントダウン鏡, 各3,230円●拘束, ●イエロースター, ●綺麗, ●聖少女, ●愛玩少女, ●シークVol.1, ●奴隷戦士マヤVol.1, ●マヤVol.2, ●イエロースター, ●奇妙な果実, ●アイドル堕天使里奈, ●ミネルバの剣I1～5, ●淫獣学園1～4, 淫獣学園EX, その他多数有ります。カタログを見て下さい。

周辺機器・その他

- ●電波新聞社－16,980円ディスプル, 23,800円XRGB・2, (6,980円セレクティ21), (5,980円セレクティ15), 33,800円XPC-2PLUS, 22,800円XRGB-1,

―― 中古ハード・一体型 ――

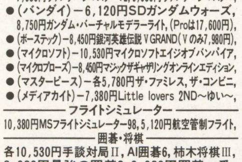
125,000円NEC VS16F/E5DA2(MMX166),
133,800円NEC VS20C/S5CA1(MMX200),
125,000円富士通FMV S31673(MMX166),
93,000円IBM AptivaH65(2176-H65)(P166),

―― 中古ハード・ノート型 ――

124,800円富士通FMV 52NU2W5(P133・1G・10×CD),
124,800円NEC AL13C/BSA1(MMX133・2.1G),
133,800円NEC LV13C/WDAA151(MMX133・2.1G, 20×CD),

―― ディスクトップ(中古) ――

59,800円FMV516D7C6(P166・2.5G・8×CD),
ディスプレイ25,000円IBM5574-N15(1280×1024/0.24)



ソフト・ハード通販お申込方法

- ●上記の価格には消費税5％が含されています。ご注文はTELかハガキ又はFAXで。

送金方法
- ●送料は郵送の場合、500g以下390円、500g以上は小包料金に準ず。宅急便は地域により異ります。(630円～1,130円)郵便の期日指定は別途料金がかかります。
- ●代金引換は郵便、宅急便それぞれ420円より、金額により異ります。
- ●現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TEL、発送方法を書いて同封。(郵便振替の方は通信欄に記入)郵便振替の口座番号は、00310-5-5733
- ●発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。(PC98ソフト(5",3.5")特価カタログ有
- ●その他取扱い品、セガサターン、PC-FX、SFC、任天堂64、X68000、FM-TOWNS，PS，他。

●営業時間 火曜～木曜12：00～20：00、金・土11：00～20：00、日祭10：00～19：00
定休日 祭日を除く毎月曜日
●掲載されていない商品は御問合せ下さい。
(各機種特価品ソフトリスト御希望の方は機種名を記入し、80円切手2枚同封して下さい。)

パソコン・AV専門店
ソフトショップ ラム

☎027-253-7594　FAX027-253-4369
〒371-0843 前橋市新前橋町17－13

けっこう安い

旧機種から新機種まで パソコン全国通販

業者価格で 新品 中古 高額買取

ホームページ情報

- オークションコーナー
  様々な機種をお客様の好きなお値段でオークションして頂くコーナーです。
- 超特価コーナー
  1品限りのお買得商品、アウトレット品など特価情報が盛りだくさんのページです。
- 本日の在庫コーナー
  最新の在庫情報、オーダーフォームにて簡単にご注文いただけます
- ホームページ作成いたします！
  即戦力になる業務用ホームページ作成します。ドメイン取得などのサービスも行っています。お気軽にご連絡下さい。

ご注文方法

①在庫確認後、ご注文下さい。［お電話 FAX ホームページ

②お支払い方法を決めて下さい。［銀行振込 郵便振込 代金引換

③振込の場合は入金確認後、代金引換の場合は即日発送いたします。

買取方法

新品・中古共まず査定いたしますので
お電話、FAX、ホームページにてご連絡下さい

★最新リストはFAXにてお送りいたしますので「リスト希望」と明記の上送り先を書いて送信下さい、又ホームページでもご覧になれます。
★ご来店のお客様はカードでのお支払いOK
★右記リスト以外にも色々あります（取寄も可能）
★複数台ご購入の場合さらに値引きします
お気軽にご相談ください　担当）中本
★発送はクロネコヤマト便にて、全国どこでも
送料は¥1500、代引き手数料は¥1000

WINDOWSマシン

NEC V16/S5VD2 ¥115,000
(Pentium166/32MB/1.6GB/8xCD/33.6KBPSﾓﾃﾞﾑ/音源/PowerVR 2MB/15˝ﾏﾙﾁｽｷｬﾝCRT)
NEC V13/M7C2 ¥ 89,800
(Pentium133/16MB/1.6GB/6xCD/28.8KBPSﾓﾃﾞﾑ/音源/17˝ﾏﾙﾁｽｷｬﾝCRT)
NEC Xa16/W16 ¥ 89,800
(Pentium166/16MB/1.6GB/8xCD/音源)
FUJITSU FMV516D7 ¥ 79,800
(Pentium166/16MB/2.5GB/8xCD)
FUJITSU FMV513D7 ¥ 67,800
(Pentium133/16MB/1.6GB/8xCD)
FUJITSU FMV510D5 ¥ 54,800
(Pentium100/16MB/1GB/4xCD)
EPSON VT575R ¥ 39,800
(Pentium75/24MB/800MB/4xCD/ﾀﾜｰ型)
COMPAQ DESKPRO2620/2500CD ¥ 82,800
(PentiumPRO200/32MB/2.5GB/8xCD/ﾐﾚﾆｱﾑ2MB)
COMPAQ DESKPRO5133/5M1080MX/CDS ¥ 65,800
(Pentium133/16MB/1GB/4xCD/MGA2MB/音源/ﾀﾜｰ型)
COMPAQ DESKPRO5100/4M1200/CDS ¥ 49,800
(Pentium100/16MB/1.2GB/4xCD/音源)
DELL OptiPlex GXI5200M ¥ 88,000
(Pentium2006/32MB/3GB/8xCD/音源)
DELL OptiPlex GXI5166L ¥ 74,800
(Pentium166/32MB/2GB/8xCD/音源)
DELL OptiPlex GXM5133M ¥ 62,800
(Pentium133/16MB/1.6GB/4xCD/音源)
DEC CELEBRIS FR965JA-WD ¥ 59,800
(Pentium133/16MB/1.2GB/4xCD/ﾐﾚﾆｱﾑ2MB/ADAPTEC_AHA2940SCSI/音源/ﾀﾜｰ型)
DEC CELEBRIS FR955JA-WD ¥ 62,800
(Pentium133/16MB/1.2GB/4xCD/ﾐﾚﾆｱﾑ2MB/音源)
MITSUBISHI apricot LS-550 ¥ 69,800
(Pentium133/16MB/1.2GB/4xCD/音源MONO_SP内蔵)

NEC PC98シリーズ デスクトップ

9821Ap3/C8W (486DX4-100 86 CD 340MHD) ¥ 59,800
9821Xe/U7W (486SX-33 3.5˝ 200MB) ¥ 34,800
9821As/U2 (486DX-33 3.5˝ 86) ¥ 26,800
9801BX/U2 (486SX-20 3.5˝) ¥ 19,800
9801DA2 (386DX-20 5˝ FM) ¥ 12,800
★ 各本体には、HDD付きモデルもあります。★

NEC PC98シリーズ ノート

9821Ne250 (486SX-33 TFTｶﾗｰ 250MHD) ¥ 49,800
9801NA/C120 (486SL-20 TFTｶﾗｰ 120MHD) ¥ 42,800
9801NC (386SX-20 TFTｶﾗｰ) ¥ 35,800
9801NS/E (386SX-16 ﾓﾉｸﾛ) ¥ 17,800
ﾉｰﾄ用HDD 40M ¥6,500/80M ¥8,800/540M ¥19,800 等

モニタ

RD-17Y (17˝ﾏﾙﾁ 640*400-1280*1024) ¥ 35,800
171FS (17˝ﾏﾙﾁ 640*480-1280*1024) ¥ 34,800
KM153 (15˝ﾏﾙﾁ 640*400-1024*768) ¥ 24,800
RD15D (15˝ﾏﾙﾁ 640*400-1024*768) ¥ 25,800
DX1595N (15˝ﾏﾙﾁ 640*480-1280*1024) ¥ 24,800
その他15／17インチ ﾏﾙﾁｽｷｬﾝﾓﾆﾀ ¥ 19,800～
KD-882 (15˝ 0.28mm 9801ﾉｰﾏﾙ 24K) ¥ 6,800
その他9801ノーマルモニタ ¥ 4,800～

プリンタ

ｲﾝｸｼﾞｪｯﾄﾌﾟﾘﾝﾀ (NEC CANON EPSON 等) ¥ 7,800～
PR201ｼﾘｰｽﾞ (15˝ ﾄﾞｯﾄｲﾝﾊﾟｸﾄ方式) ¥ 7,800～
PR101ｼﾘｰｽﾞ (10˝ 熱転写方式) ¥ 5,800～
その他旧型プリンタ ¥ 3,800～

ハードディスク／フロッピードライブ

PC－9801シリーズ 内蔵40M～ ¥ 6,500～
外付 1G (98用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付) ¥ 22,800
外付540M (98用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付) ¥ 18,500
内蔵 1G (DOS/V,98 IDE) ¥ 14,800
内蔵540M (DOS/V,98 IDE) ¥ 9,800
外付 5ｲﾝﾁ FDD(ｹｰﾌﾞﾙ付) S ¥ 6,800 / W ¥ 11,500
外付3.5ｲﾝﾁ FDD(ｹｰﾌﾞﾙ付) S ¥ 7,800 / W ¥ 11,500
★ 内蔵型は、本体とセットなら 割引します ★

メモリ

72PSIMM P付 8M ¥2,500 /16M ¥ 5,800 /32M ¥ 9,800
98汎用(Cﾊﾞｽ) 2M ¥2,800 /4M ¥ 4,800 /8M ¥8,500
98各本体専用メモリ2M ¥2,800/4M ¥4,800/8M ¥8,500
98用2M汎用SIMM(PC9801-61U XMC-2000等) ¥ 2,800
98ﾉｰﾄ用ﾗﾑｶｰﾄﾞ 2M ¥2,800 /4M ¥4,800 /8M ¥8,500

ビンテージモデル（かなりの旧機種）

SHARP X1／X68000／MZ ¥ 9,800～
NEC 60／66／80／88 ¥ 7,800～
各社 MSX／MSX2／MSX2+ ¥ 5,800～

その他

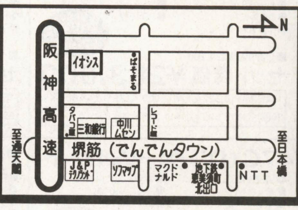
外付SCSI CD-ROM 4倍速 ¥9,800 / 8倍速 ¥12,800
内蔵IDE CD-ROM x4 ¥4,800/x6 ¥6,800/x24 ¥15,800
モデム 28800bps ¥6,800 / 33600bps ¥9,800
各種98,DOS/V用ﾏｳｽ ¥ 1,000～ / ｷｰﾎﾞｰﾄﾞ ¥ 2,500～
音源ボード(FM ｻﾝﾌﾟﾗ 86等 98,DOS/V) ¥ 5,800～
各社ｸﾞﾗﾌｨｯｸｱｸｾﾗﾚｰﾀﾎﾞｰﾄﾞ ¥ 7,800～
各社SCSIボード(98,DOS/V) ¥ 5,800～
MACディスプレイ変換コネクタ ¥ 1,000
※各社DOS/V、98ﾊﾟｰﾂ類等色々あります

今月の久保店長候補 これはイケてる！コーナー

◎DEC CELEBRIS FR965JA-WD 特価¥59,800
(Pentium133/16MB/1.2GB/4xCD/Millennium2MB/ADAPTEC製SCSIｵﾝﾎﾞｰﾄﾞ(AHA-2940相当品)/ESS音源)
音源付なので、Windows用ゲームマシンに最適です。
◎NEC PC-KM153 特価¥19,800
(15ｲﾝﾁﾏﾙﾁｽｷｬﾝﾓﾆﾀ 640x400～1024x768)
NEC純正なので98ｼﾘｰｽﾞ、DOS/Vどちらでも使えます。
ペンティアム搭載の本体とモニタセットはお得です
17インチなら3万円、15インチなら2万円で！
★★★★★★★ 高額買取指定商品！★★★★★★★
MMXPentium166,200の本体(98,DOS/V) ¥25,000～
IDEﾊｰﾄﾞﾃﾞｨｽｸ 1GB～ ¥ 5,000～
※インターネットにて、ネットオークション開催中！
多彩なコーナー有、アクセスお待ちしています。
お近くの方は是非ご来店ください、お待ちしてます。

ホームページアドレス	http://www.iosys-net.com/
メールアドレス	sales@iosys-net.com
銀行でのお振り込み先	三和銀行 恵美須支店 普通 3716132 イオシス
郵便でのお振り込み先	記号：14150 番号：80849701 イオシス

TEL(06)631-6695 FAX(06)631-6697
営業時間11：00～19：00 年中無休
ご注文の際は、在庫確認を必ずして下さい



イオシス
IOSYS
〒556-0005 大阪市浪速区日本橋5-14-13

Windows95/98ユーザーのための
ハードディスク活用ガイド

神崎 洋治・西井 美鷹 著　◎B5判変形　定価1,600円（税込）

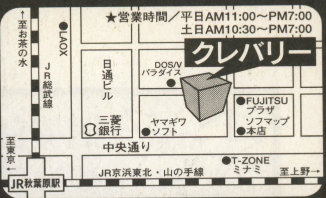
すべてのパソコンユーザーの悩みハードディスクの容量不足，整理ベタを徹底解決！

- ■Windows95快適チューンナップ！
- ■ハードディスク整理法
- ■ファイル管理の達人
- ■ハードディスクのメンテナンス
- ■バックアップをしよう
- ■高速化大作戦
- ■ハードディスク購入のポイント
- ■ハードディスクの増設

電波新聞社 販売部
〒141-8751 東京都品川区東五反田1-11-15 TEL(03)-3445-6111

パソコンショップ **クレバリー**

〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座:1019565
【振込名義】株式会社クレバリー



お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772
受付時間 AM10:00〜PM7:00

＊一太郎8モデルをWord98モデルに変更される場合は¥7,500プラスとなります。

★周辺機器特価販売中!! 代金引換の着払いもご利用頂けます。詳しくは、お電話にてお問い合せください。

★パソコンSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

NEC PC98-NXシリーズ VALUESTAR NX & 9821シリーズ

VM30/47C(D*) ゲームセット

- VM30/47C(一太郎モデル) 定価¥428,000
- 下級生 WIN95版 定価¥ 9,800
- ホワイトアルバム 定価¥ 8,800
- デアボリカ 定価¥ 7,500
- キミにSteady 定価¥ 8,800
- めいking 定価¥ 8,800
- luv Wave 定価¥ 8,800
- キーボードカバー 定価¥ 2,000
- マウスパッド 定価¥ 2,800
- FD40枚 定価¥4,800

Win98 17inch

■合計定価¥490,100
セット特価 ¥365,000

24回	初¥10,232	月¥10,200×23	ボ¥45,000×4
42回	初¥10,910	月¥10,900×41	ボ なし

VM30/47C(D*)基本セット

- VM30/47C
- キーボードカバー
- OAタップ
- マウスパッド
- CD-ROMソフト(サービス品)
- クリーナ
- FD40枚

Win98 17inch

■合計定価¥454,200
セット特価 ¥329,900

20回	初¥10,356	月¥10,100×19	ボ¥59,000×3
36回	初¥13,481	月¥11,000×35	ボ なし

VM30G/47C(D*)プリンタセット

- M30G/47C
- MJ-520C(プリンタ)
- プリンタケーブル
- A4プリンタ用紙(100枚)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- OAタップ
- FD40枚

Win98 Celeron300

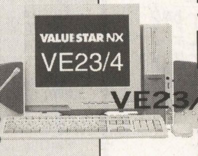
■合計定価¥397,000
セット特価 ¥298,000

20回	初¥10,623	月¥10,000×19	ボ¥48,000×3
36回	初¥12,092	月¥10,000×35	ボ なし

VE23/45C(D*) ゲームセット

- VE23/45C(一太郎モデル)¥オープンプライス
- 下級生 WIN95版 定価¥ 9,800
- ホワイトアルバム 定価¥ 8,800
- デアボリカ 定価¥ 7,500
- キミにSteady 定価¥ 8,800
- めいking 定価¥ 8,800
- luv Wave 定価¥ 8,800
- キーボードカバー 定価¥ 2,000
- マウスパッド 定価¥ 2,800
- FD40枚 定価¥ 4,800

Win98 15inch



■合計定価オープンプライス
セット特価 ¥223,000

12回	初¥10,824	月¥10,800×11	ボ¥60,000×2
24回	初¥13,160	月¥10,800×23	ボ なし

VE23/45C(D*)基本セット

- VE23/45C
- キーボードカバー
- OAタップ
- マウスパッド
- CD-ROMソフト(サービス品)
- クリーナ
- FD40枚

Win98 15inch

■合計定価¥オープンプライス
セット特価 ¥188,000

12回	初¥10,474	月¥10,100×11	ボ¥44,000×2
20回	初¥12,396	月¥10,800×19	ボ なし

VE23/45Aゲームセット

- VE23/45A
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 下級生 WIN 95版
- ホワイトアルバム
- キミにSteady
- デアボリカ
- luv Wave
- めいking

Win98 ワープロなし

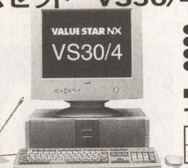
■合計定価¥オープンプライス
セット特価 ¥205,000

12回	初¥10,073	月¥ 9,800×11	ボ¥56,000×2
24回	初¥10,872	月¥10,000×23	ボ なし

VS30/47C(D*)ゲームセット

- VS30/47C
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 下級生 WIN 95版
- ホワイトアルバム
- キミにSteady
- デアボリカ
- luv Wave
- めいking

Win98 17inch



■合計定価¥420,100
セット特価 ¥318,000

20回	初¥10,594	月¥ 9,800×19	ボ¥58,000×3
36回	初¥11,532	月¥10,700×35	ボ なし

VS30/47C(D*)基本セット

- VS30/47C
- キーボードカバー
- OAタップ
- マウスパッド
- CD-ROMソフト(サービス品)
- クリーナ
- FD40枚

Win98 17inch

■合計定価¥384,200
セット特価 ¥283,000

18回	初¥10,522	月¥ 9,900×17	ボ¥48,000×3
30回	初¥11,639	月¥11,300×29	ボ なし

VE23/47C(D*)ゲームセット

- VE23/47C
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 下級生 WIN 95版
- ホワイトアルバム
- キミにSteady
- デアボリカ
- luv Wave
- めいking

Win98 17inch

■合計定価¥オープンプライス
セット特価 ¥255,000

18回	初¥10,610	月¥ 9,900×17	ボ¥38,000×3
30回	初¥12,096	月¥10,200×29	ボ なし

VE23/47C(D*)基本セット

- VE23/47C
- キーボードカバー
- OAタップ
- マウスパッド
- CD-ROMソフト(サービス品)
- クリーナ
- FD40枚

Win98 17inch

■合計定価¥オープンプライス
セット特価 ¥219,900

12回	初¥10,377	月¥10,200×11	ボ¥61,000×2
24回	初¥12,479	月¥10,600×23	ボ なし

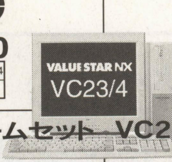
VC26/4XC(D*)ゲームセット

- VC26/4XC
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 下級生 WIN 95版
- ホワイトアルバム
- キミにSteady
- デアボリカ
- luv Wave
- めいking

Win98 14.1"TFT

■合計定価¥450,100
セット特価 ¥338,000

24回	初¥10,089	月¥ 9,900×23	ボ¥39,000×4
42回	初¥10,257	月¥10,100×41	ボ なし



VE26/47C(D*)ゲームセット

- VE26/47C
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 下級生 WIN 95版
- ホワイトアルバム
- キミにSteady
- デアボリカ
- luv Wave
- めいking

Win98 17inch

■合計定価¥オープンプライス
セット特価 ¥295,000

20回	初¥10,205	月¥10,000×19	ボ¥47,000×3
36回	初¥12,001	月¥ 9,900×35	ボ なし

PC-9821V200/S7-C3(D3*)ゲームセット

- PC-9821V200/S7-C3
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 下級生 WIN95版
- ホワイトアルバム
- デアボリカ
- キミにSteady
- めいking
- luv Wave

■合計定価¥425,100
セット特価 ¥293,000

20回	初¥10,926	月¥10,000×19	ボ¥46,000×3
36回	初¥13,107	月¥ 9,800×35	ボ なし

PC-9821V200/S5-C3(D3*)ゲームセット

- PC-9821V200/S5-C3
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 下級生 WIN95版
- ホワイトアルバム
- デアボリカ
- キミにSteady
- めいking
- luv Wave

■合計定価¥385,100
セット特価 ¥268,000

18回	初¥10,284	月¥ 9,900×17	ボ¥43,000×3
30回	初¥13,021	月¥10,700×29	ボ なし

VC23/4XC(D*)ゲームセット

- VC23/4XC
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 下級生 WIN 95版
- ホワイトアルバム
- キミにSteady
- デアボリカ
- luv Wave
- めいking

Win98 14.1"TFT

■合計定価¥390,100
セット特価 ¥295,000

24回	初¥10,205	月¥10,000×19	ボ¥47,000×3
36回	初¥12,001	月¥ 9,900×35	ボ なし

VC23/4XC(D*)基本セット

- VC23/4XC
- キーボードカバー
- OAタップ
- マウスパッド
- CD-ROMソフト(サービス品)
- クリーナ
- FD40枚

Win98 14.1"TFT

■合計定価¥354,200
セット特価 ¥259,900

18回	初¥10,148	月¥ 9,800×17	ボ¥40,000×3
30回	初¥13,230	月¥10,300×29	ボ なし

PC-9821V233/M7-C3(D3*)ゲームセット

- PC-9821V233/M7-C3
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 下級生 WIN95版
- ホワイトアルバム
- デアボリカ
- キミにSteady
- めいing
- luv Wave

■合計定価¥505,100
セット特価 ¥342,800

24回	初¥ 9,908	月¥ 9,800×23	ボ¥41,000×4
42回	初¥12,104	月¥10,200×41	ボ なし

PC-9821V233/M7-C3(D3*)基本セット

- PC-9821V233/M7-C3
- キーボードカバー
- OAタップ
- CD-ROMソフト(サービス品)
- マウスパッド
- クリーナ
- FD40枚

■合計定価¥445,000
セット特価 ¥290,800

18回	初¥10,326	月¥ 9,900×17	ボ¥51,000×3
30回	初¥12,193	月¥11,600×29	ボ なし

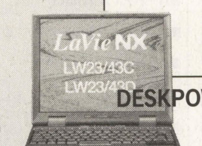
NOTEシリーズ & FUJITSU FMV-DESKPOWER

NOTEシリーズ

Win98 新登場

- LW23/43(C・D)
- LW20/42(C・D)
- LW20/4D(C・D)
- LB20/40A
- Nr233/S32T
- FMV-NUⅦ23
- FMV-NUⅦ23D
- FMV-NEⅦ23X
- FMV-NEⅦ20
- FMV-NPⅦ23

詳しくはお問い合せください。



DESKPOWER TⅦ357*ゲームセット

- FMVT73571(一太郎モデル)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 下級生 WIN 95版
- ホワイトアルバム
- キミにSteady
- デアボリカ
- luv Wave
- めいking

Win98 ダイヤモンドトロン

■合計定価¥540,100
セット特価 ¥405,000

24回	初¥10,522	月¥10,100×23	ボ¥57,000×4
48回	初¥13,470	月¥10,600×47	ボ なし

DESKPOWER SⅦ307*ゲームセット

- FMVS73071(一太郎モデル)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 下級生 WIN 95版
- ホワイトアルバム
- キミにSteady
- デアボリカ
- luv Wave
- めいking

Win98 17inch

■合計定価¥420,100
セット特価 ¥319,800

20回	初¥10,358	月¥ 9,900×19	ボ¥57,000×3
36回	初¥13,687	月¥10,700×35	ボ なし

DESKPOWER MⅦ267* ゲームセット

- FMVM72671(一太郎モデル) 定価¥278,000
- 下級生 WIN95版 定価¥ 9,800
- ホワイトアルバム 定価¥ 8,800
- デアボリカ 定価¥ 7,500
- キミにSteady 定価¥ 8,800
- めいking 定価¥ 8,800
- luv Wave 定価¥ 8,800
- キーボードカバー 定価¥ 2,000
- マウスパッド 定価¥ 2,800
- FD40枚 定価¥4,800

Win98 17inch

■合計定価¥340,100
セット特価 ¥259,900

18回	初¥10,141	月¥ 9,900×17	ボ¥40,000×3
30回	初¥12,110	月¥10,400×29	ボ なし

DESKPOWER MⅦ267*基本セット

- FMVM72671(一太郎モデル)
- キーボードカバー
- OAタップ
- マウスパッド
- CD-ROMソフト(サービス品)
- クリーナ
- FD40枚

Win98 17inch

■合計定価¥304,200
セット特価 ¥228,000

15回	初¥10,315	月¥10,000×14	ボ¥54,000×2
24回	初¥12,592	月¥11,000×23	ボ なし

DESKPOWER MⅦ26L*基本セット

- FMVM726L1(一太郎モデル)
- キーボードカバー
- OAタップ
- マウスパッド
- CD-ROMソフト(サービス品)
- クリーナ
- FD40枚

Win98 14.1"TFT

■合計定価¥394,200
セット特価 ¥299,800

20回	初¥10,964	月¥10,000×19	ボ¥48,000×3
36回	初¥12,451	月¥10,000×35	ボ なし

DESKPOWER SⅦ267*ゲームセット

- FMVS72671(一太郎モデル)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 下級生 WIN 95版
- ホワイトアルバム
- キミにSteady
- デアボリカ
- luv Wave
- めいking

Win98 17inch

■合計定価¥390,100
セット特価 ¥298,000

20回	初¥10,623	月¥10,000×19	ボ¥48,000×3
36回	初¥12,092	月¥10,000×35	ボ なし

DESKPOWER SⅦ265*ゲームセット

- FMVS72651(一太郎モデル)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 下級生 WIN 95版
- ホワイトアルバム
- キミにSteady
- デアボリカ
- luv Wave
- めいking

Win98 15inch

■合計定価¥350,100
セット特価 ¥268,000

18回	初¥10,284	月¥ 9,900×17	ボ¥43,000×3
30回	初¥13,021	月¥10,700×29	ボ なし

DESKPOWER MⅦ265*ゲームセット

- FMVM72651(一太郎モデル)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- 下級生 WIN 95版
- ホワイトアルバム
- キミにSteady
- デアボリカ
- luv Wave
- めいking

Win98 15inch

■合計定価¥300,100
セット特価 ¥233,000

15回	初¥10,384	月¥ 9,800×14	ボ¥59,000×2
24回	初¥13,165	月¥11,300×23	ボ なし

DESKPOWER MⅦ265*基本セット

- FMVM72651(一太郎モデル)
- キーボードカバー
- OAタップ
- マウスパッド
- CD-ROMソフト(サービス品)
- クリーナ
- FD40枚

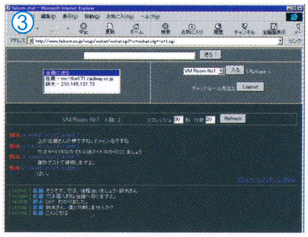
Win98 15inch

■合計定価¥264,200
セット特価 ¥198,000

12回	初¥10,547	月¥10,000×11	ボ¥50,000×2
24回	初¥10,299	月¥ 9,600×23	ボ なし

誰でもできる通信対戦

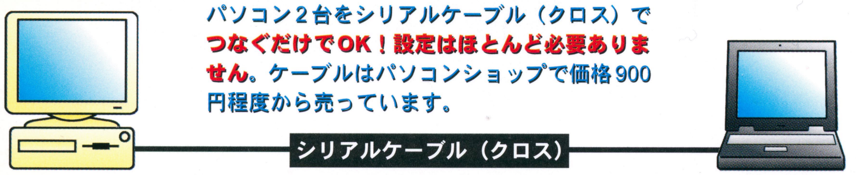
インターネット接続「対戦相手探しも楽々！」



①インターネットに接続してファルコムHPの「V2対戦専用チャットコーナー」へ行きます。
②自分の名前を入力し、［部屋］を選択して〈Login〉をクリックします。
③チャットルームで会話に参加し、対戦相手を見つけ、開始時間とどちらがホストになるか決めます。

ケーブル接続「低価格の準備、簡単な設定」

パソコン2台をシリアルケーブル（クロス）で**つなぐだけでOK！設定はほとんど必要ありません。**ケーブルはパソコンショップで価格900円程度から売っています。

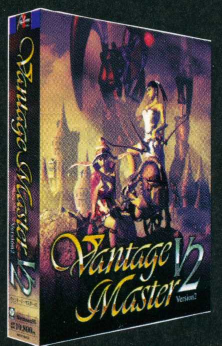


モデム接続

モデムがあれば、インターネット（プロバイダとの契約）がなくても通信対戦できます。

LAN接続

LAN環境があれば、学校や会社の休み時間に気軽に通信対戦できます。



大好評発売中！

ヴァンテージ・マスター V2 体験版が各誌付録 CD-ROM に一挙掲載！

ゲーム本体にはないオリジナルMAPでヴァンテージ・マスターV2が体験できる！ V2を試してみたい方、さらなる戦いの場を求めている方は要チェック！掲載予定誌：TECH Win、ログイン、コンプティーク、月刊アスキーDOS/V ISSUE、DOS/V magazine、Oh! PC、DOS/V POWER REPORT、ソフマップワールド ハイパー、DOS/V USER、遊ぶWindows、CD-ROM Fan

通信販売受付中！

簡単便利な当社ホームページのオンラインショッピングコーナーをご利用ください。前作「ヴァンテージ・マスター」を購入している方へはバージョンアップサービスを実施中！

■動作環境
●CPU：Pentium、486DX2 / 66MHz以上（Pentium 100MHz以上推奨）
●必要メモリ：16MB以上●ハードディスク空容量：28MB以上●ディスプレイ：640×480ピクセル以上256色表示可能●CD-ROMドライブ：2倍速以上
●対応音源：Windows95対応のPCM音源、CD-DA音源、MIDI音源（GM規格）

特報！日本・韓国・台湾対抗戦決定！

日本だけでなく、韓国や台湾でもトーナメントが開催。さらに、各国のチャンピオンが激突する。アジア最強国は果たして？

Falcom® NIHON FALCOM CORPORATION
日本ファルコム株式会社
URL http://www.falcom.co.jp

第十七巻第九号通巻一九五号　昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可　一九九八年八月二十五日印刷　一九九八年九月一日発行
電波新聞社 〒141-8715 東京都品川区東五反田一－十一－十五　電話〇三（三四四五）六一一一
特別定価550円　本体524円　雑誌18361-09　T1118361090550

'98

わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！コンピュータの新しい活用法を満載！！

マイコンBASIC Magazine

9

創刊200 記念キャンペーン

Windows98完全導入！

大容量記録メディア活用術

現行パソコン Win98動作状況一覧

別冊付録

DOS/V製作

電波新聞社